

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma / audiovisuaalinen media

Sami Kuusivirta

MAINOSVIDEON KUVALLINEN ILMAISU

Opinnäytetyö 2014

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

SAMI KUUSIVIRTA

Opinnäytetyö

Työn ohjaaja

Toimeksiantaja

Huhtikuu 2014

Avainsanat

Mainosvideon kuvallinen ilmaisu

50 sivua + Mainoselokuva–DVD

Lehtori Heikki Ortamo

Stronghold Gym

kuvakerronta, merkkioppi, videokuvaus, jälkituotanto

Tässä opinnäytetyössä keskitytään tutkimaan liikkuvassa kuvassa olevien kuvallisten elementtien kerronnallista merkitystä ja elokuvallisten tyylikeinojen hyväksikäyttöä sekä niiden historiaa. Tutkimus sisältää myös valotyöskentelyn erilaisia toimintatapoja, semiotiikkaa, kameratyöskentelyn mahdollisuuksia ja jälkituotannon merkitystä mainoselokuvan lopullisen muodon saavuttamiseen.

Opinnäytetyön tutkimuksen päälähtökohtana oli selvittää, mitä kaikkea yhden ihmisen on hallittava, jotta hän pystyy suoriutumaan itsenäisesti mainoselokuvan kokonaisvaltaisesta rakentamisesta.

Työn produktiivinen osio käsittelee Stronghold Gym -nimiselle kuntoilu- ja kamppailukeskukselle toteutetun esittelyvideon eri tuotantovaiheita. Osiossa kerrotaan käytännön esimerkkien avulla, kuinka tutkimustuloksia hyödynnettiin kuvaustilanteessa ja varsinkin jälkituotantovaiheeseen kuuluvissa värimäärittelyssä sekä jälkiefekteissä.

Varsinkin kokopitkää elokuvaa kestoaltaan lyhyemmissä mainoselokuvissa on tärkeää luottaa ja antaa tilaa karikatyyrimäiselle kuvakerronnalle sekä oivaltaville juonen pakettiin kasaaville koukuille, koska katsojan huomion kerääminen rakentuu usein vain muutamien otosten sarjaan.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media Communication

KUUSIVIRTA, SAMI

Bachelor's Thesis

Supervisor

Commissioned by

April 2014

Keywords

Visual Expression in Commercial

50 pages + Advertisement Video DVD

Heikki Ortamo, Senior Lecturer

Stronghold Gym

visual narrative, semiotics, video shooting, post-production

This thesis focuses on studying the visual elements in motion picture and cinematic styles as well as their history. The study also includes variety of light work practices, semiotics, camera work possibilities and the importance of post-production to achieve the final shape of commercial videos.

The main goal of the study is to find out what are the things that need to be managed in the process of creating a commercial video.

The productive part of the thesis concerns the different stages of production of the presentation video for the Stronghold Gym fitness center. This section describes various practical examples of how the research results were used at the filming location and especially in color grading and when making the post production effects.

When short commercial videos are made, it is very important to focus on visual narrative's caricature type and out of the box thinking should be considered when planning the plot. Commercial videos are usually shorter in duration compared to the full-length movies, and therefore, the idea of the video should be sold to the viewer in a fraction of time.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	6
2	KUVALLISEN ILMAISUN HISTORIAA	7
2.1	Kuvan syntyminen	7
2.2	Elävän kuvan synty	8
2.3	Semiotiikka	10
3	ELOKUVAILMAISU	15
3.1	Montaasi	15
3.2	Plastinen montaasi	16
3.3	Fragmenttikerronta	17
3.4	Kompositio	18
3.5	Musiikin merkitys elävälle kuvalle	20
4	KUVAUSTEKNISET ASIAT	23
4.1	Aukko, suljinaika ja valkotasapaino	23
4.2	Objektiivien vaikutus kuva-alaan	24
4.3	Kameran liike	25
5	VALO JA VÄRI	26
5.1	Mitä väri on?	26
5.2	Värin psykologiset mahdollisuudet	27
5.3	Valon luonne	28
5.4	Valon suunnat	29
6	JÄLKITUOTANNON TEHOSTEET	31
6.1	Motion tracking	31
6.2	Digitaalinen maalaus	32
6.3	Värikorjailu	32
6.4	Värimäärittely	33

7	PROJEKTIN TUOTANTOVAIHE	35
7.1	Ensitreffit	35
7.2	Käsikirjoituksen purkamista	35
7.3	Kuvauspäivä	36
7.4	Jälkituotanto	39
8	YHTEENVETO	47

1 JOHDANTO

Kouvolassa sijaitsevan kamppailu- ja kuntosalikeskus Stronghold Gymin omistaja Markku Tapiola lähestyi helmikuussa 2013 Kymenlaakson ammattikorkeakoulua. Tapiola halusi rakentaa yritysesittelyvideoita Stronghold Gym:n toiminnasta. Projektiin osallistui minun lisäksi luokkatoverini Jani Paakala ja liiketalouden opiskelija Tarmo Ranta, jonka vastuulla oli projektiin liittyvien muistiinpanojen ylöskirjoittaminen ja yhteydenpito aikatauluista meidän sekä asiakkaan välillä.

Alun perin Tapiolan toiveena oli, että tuottaisimme Paakalan kanssa neljä mainosvideota, joihin Tapiolalla oli idea-asteella olevia käsikirjoituksia. Olimme Paakalan kanssa aloittamassa huhtikuussa työharjoittelumme, joten ilmoitimme asiakkaalle, että tiukkojen aikataulujen johdosta olisi suotavaa tuottaa ensialkuun vain kaksi videota.

Oma roolini tuotannoissa oli toimia kuvaajana, valaisijana ja ohjaajana. Paakala toimi myös valaisijana videoissa sekä äänittäjänä sävellys- ja kuvaustilanteessa. Kävimme yhdessä läpi materiaalin ja leikkasimme videot esityskuntoon kahdestaan. Hedelmällisestä yhteistyöstä huolimatta päätimme Paakalan kanssa, että hoidamme videoiden jälkituotantoon liittyvän efektoinnin ja värimäärittelyn itsenäisesti.

Opinnäytetyöni keskittyy tarkastelemaan Stronghold Gymille tuottamistamme esittelyvideosta ensimmäistä ja sen kuvallisten elementtien merkitystä sekä hyötykäyttöä mainosvideon ilmeen rakentamisessa. Käyn läpi värien fysiologiaa ja psykologiaa, kuvan plastisuutta ja kerronnallisuutta, kameratyöskentelyn mahdollisuuksia sekä tutkin jälkituotannon merkitystä kuvien visuaaliseen ilmeeseen.

2 KUVALLISEN ILMAISUN HISTORIAA

2.1 Kuvan syntyminen

Todellisuuden tallentaminen ja ihmisen ikuistaminen ovat olleet osana ihmiskunnan historiaa aina luolamaalauksista lähtien muinaisen Egyptin vainajien muumiointeihin. Kuvallisesti ilmaistua merkkikieltä on löydetty yli 30 000 vuoden takaa, kun taas kirjoitettu kieli on vain 7 000 vuotta vanha kommunikaatioväline. Ensimmäiset kirjoitukset olivatkin sekoitus kuvia ja kirjoituksia. (Hietala 1996, 9.)

Kuvan kehittyminen nykyiseen muotoonsa sai lähtölaukauksen antiikin kreikkalaisen filosofi Aristoteleen pimeässä huoneessa tekemästään havainnostaan. Aristoteles huomasi auringon heijastuneen pienen reiän lävitse vastakkaiselle seinälle ylösalaisin. Aikamme merkittävimpiin keksijöihin kuulunut Leonardo Da Vinci ymmärsi hyödyntää samaa ilmiötä pimeän huoneen, jonka nimi oli vakiintunut 1400-luvulla camera obscuraan, sisällä 1500-luvun alkupuolella maalaamalla auringon heijastaman maiseman ääriviivat. Tämä todellisuutta tallentava ilmiö oli esiaste 1800-luvulla kehitetylle valokuvauskameralle. (Von Bagh 1976, 19.)

Camera obscurasta oli 1700-luvulla kehitetty kannettava versio, jota taiteilijat pitivät mukanaan, kun he maalasivat maisemia. Pienen reiän lävitse heijastunut maisema kääntyi laitteen sisällä olevien peilien avulla oikein päin, joka mahdollisti maalauksen tallentamisen paikan päällä. Varsinaiseen kuvan tallentamiseen eli valokuvaustekniikan keksimiseen vaikutti 1830-luvulla keksijä Louis-Jacques-Mandé Daguerre, jonka keksintö daguerrotypia hyödynsi camera obscuraa ja kemiallista reaktiota. Tekniikassa hopealla vuorattu kuparilaatta laitetaan jodia täynnä olevaan laatikkoon. Hopean ja jodin yhdistelmä saa kuparilaatan valoherkäksi, jonka jälkeen laatta asetetaan valotettavaksi camera obscuraan. Valotus keskeytetään asettamalla laatta laatikkoon, jossa on elohopeaa ja joka saa kuvan jäämään levyille. Viimeinen toimenpide sisältää laatan puhdistamisen vedellä ja suolaliuoksella. (Nummelin 13, 2009.)

Silmälle liian nopeita liikkeitä tutki valokuvaaja Eadweard Muybridge, jonka vuonna 1878 Kalifornian Palo Altossa tallennettu kuuluisa kuvasarja hevosen luonnollisesta liikkeestä oli merkittävässä roolissa liikkuvan kuvan syntyyn. Muybridge kuvasi kahdellatoista kameralla ohi kiitäneen hevosen todistaakseen, että eläimen kaikki neljä raajaa ovat laukatessaan jossakin vaiheessa ilmassa. Ranskalainen fysiologi Étienne-

Jules Marey inspiroitui Muybridgen työstä ja onnistui vuonna 1887 kehittämään menetelmän, jossa sulkimen avulla välttyttiin päällekkäisvalotukselta. Mareyn kehittämällä valokuvakivääriksi kutsutulla kameralla oli mahdollista ottaa huimat 120 kuvaa sekunnissa ja jossa suljinnopeus voitiin säätää jopa 1/1000 sekuntiin. (Von Bagh 20, 1976.)

2.2 Elävän kuvan synty

Varhaisimpia keksintöjä maalatun kuvan heijastamiseen erilaisille pinnoille kehiteltiin jo noin 1600-luvulla, kun peltilaatikkoon yhdistetyt valonlähde, kupera peili ja linssi heijastivat lasimaalauksen seinälle. Keksintö oli nimeltään *laterna magica* eli taikalyhty. Vaikka taikalyhdyllä ei pystynyt esittämään liikkuvaa kuvaa, sillä oli mahdollista järjestää suuriksi kansanhuveiksi 1700-luvulla muodostuneita fantasmagorioiksi kutsuttuja esityksiä, joissa savun sekaan heijastettuja kuvia yhdistettiin teatteritaiteeseen. Tiedemiesten kiinnostus ihmisen kykyyn havaita liike nousi eritoten esille 1800-luvun alkupuolella. Belgialainen fyysikko Joseph Plateau esitti teoriansa jälkikuvailmiöstä, jossa verkkokalvolle jää kuva kolmasosasekunniksi ja ihminen näkee sitä seuraavat yksittäiset kuvat liikkeenä. Plateaun väite on sittemmin osoitettu virheelliseksi ja teorian tilalle on kehitetty ilmiö nimeltä *phi*, jossa näkökentän vierekkäisten pisteiden välissä tapahtuva muutos ilmenee liikkeenä. Plateaun vuonna 1832 kehittämä *fenakistiskooppi* rakentui rei'itetystä kiekosta, jonka ympärillä oli kiinnitetty toisistaan hieman eroavia kuvia. Kun kiekkoa pyöritettiin ja katsottiin peilin kautta reikien läpi, syntyi illuusio liikkeestä. *Fenakistiskooppi* sai myöhemmin jatkoa matemaatikko William Hornerin kehittämästä *zoetroopista*, joka toimi samanlaisella toimintaperiaatteella, mutta oli huomattavasti käytännöllisempi. *Zoetrooppi* ei vaatinut avukseen peiliä ja sisälsi kaksi kiekkoa, joista toinen oli rei'itetty ja toinen kuvasarjalla varustettu. Tämän avulla kuvasarjaa pystyi katsomaan useampi henkilö samaan aikaan. Mistään näistä edellä mainituista keksinnöistä ei kuitenkaan voinut puhua vielä elokuvallisessa muodossa, koska niiden toimintaperiaate perustui pelkkään toistoon kerronnallisuuden sijaan. (Nummelin 2009, 9–12.)

Liikkuvan kuvan syntyyn ja ennen kaikkea popularisointiin 1800-luvun lopulla vaikuttivat kahden eri mantereen visuaalisen ilmaisun edelläkävijät. Yhdysvaltalaisen Thomas Alva Edisonin ja William Kennedy Laurie Dicksonin vuonna 1890 luoma *kinetoskooppi* pystyi edeltäjiänsä tavoin mallintamaan illuusion elävästä kuvasta esittä-

mällä selluloidifilmille peräkkäin tallennettuja valokuvia. Laite kiinnosti myös ranskalaisia Louis ja Auguste Lumiere -nimisiä veljeksiä, jotka näkivät kinetoskooppiesityksiä Pariisissa. Kinetoskoopin ongelma oli sen rajoittuneisuus, koska laitteeseen pystyi katsomaan vain yksi ihminen kerrallaan. Lumieren veljekset rakensivat keksintöä eteenpäin ja loivat laitteen nimeltä kinematografi, jossa yhdistyivät kamera, filminkehittäjä ja jopa esityksen laajoille massoille projisointitekniikalla mahdollistanut projektori. Veljesten elokuvat olivat pitkälti dokumentaarisia kuvauksia aikakauden ihmisistä tekemässä arkisia asioita. Modernin elokuvan muodon syntyyn on syytä huomioida myös ranskalainen Georges Melies, joka keksi hyödyntää elokuvissa fiktiivistä kerrontamuotoa. Taikurina työskennellyt Melies loi vuonna 1902 *Matka kuuuhun* -nimisen maailman ensimmäisen tieteiselokuvan, joka koostui puhtaasti trikkikuvauksista ja näyttämölavasteista. Lumieren veljesten yhden oton arjen kuvauksia ja Meliesin lähinnä teatterishowta vastanneita tuotantoja kutsuttiin attraktioelokuviksi, joiden perimmäinen tarkoitus oli ällistyttää katsojaa. Melies myönsi itsekin, ettei ajatellut elokuviaan juonellisenä kertomuksena, vaan nimenomaan mielikuvituksellisten efektien esillepanon keinona. Attraktioelokuvat painottivat kameran edessä avautuvan spektaakkelin merkitystä kameralla tehtävän ilmaisun sijasta. (Hietala 1996, 93–96.)

Attraktioelokuvien lumo ei ollut pitkäaikaista ja ensimmäisiä nykyelokuvista tuttuja kerronnallisia elementtejä nähtiin Edwin S. Porterin vuonna 1903 tehdyssä elokuvassa *Suuri junaryöstö*. Elokuvassa oli ensimmäistä kertaa elokuvan lyhyen historian aikana tunnistettavat päähenkilöt ja selkeä juoni, jota teroitti tuohon aikaan innovatiivisena elementtinä toiminut rinnakkaisleikkaus. Kyseiseen leikkaustyyliin kuului muun muassa esitellä kaksi rosvoa sitomassa asemapäällikköä maahan ja samaan aikaan leikata aseman ulkopuolelle, jossa muut rosvo odottivat saapuvaa junaa. Näillä keinoilla elokuvasta tuli katsojalle helpommin seurattavaa ja ne lisäsivät jännittäviä kerronnallisia elementtejä tarinaan. 1900-luvun alun elokuvissa kuvakoot olivat lähes poikkeuksetta erittäin laajoja ja näyttelijöiden ylä- ja alapuolelle jätettiin reilusti tilaa. Tällä keinolla pyrittiin jäljentämään teatterilavalta tuttua näkymää. Lähikuvat saapuivat 1910-luvulla, joiden ansiosta näyttelijöiden tunnetilat avautuivat katsojalle huomattavasti paremmin. Elokuvakerronnan ja leikkauksen kehittymisen avulla oli mahdollista osoittaa katsojalle asia mitä näyttelijä ajatteli. Näkökulmaotokset, joissa ensiksi kuvataan henkilön kasvoja ja sen jälkeen leikataan katsottavaan kohteeseen vaativat elokuvan katsojilta sopeutumista. Lähikuvat synnyttivät myös tuohon aikaan ennenkuulu-

matonta julkkiskulttuuria ja katsojat rupesivat tunnistamaan omat suosikinäyttelijänsä. (Nummelin 2009, 19–21.)

Ihmisen viehätystä liikkuvan kuvan luomalle lumolle on pyritty selittämään sosiologis-materialistisin keinoin, joissa kaupungistumiseen liittyvä teollistuminen ja maaseudun ympärivuorokautisesta työrytmistä eroon pääseminen aiheuttivat kysynnän vapaa-ajan huveille. (Hietala 1996, 92.)

2.3 Semiotiikka

Semiotiikka on antiikin filosofiasta ammentava tieteenlaji, joka pohjautuu merkkeihin ja merkkijärjestelmiin. Nimitys tulee kreikkalaisesta sanasta σημειον (semeion), joka tarkoittaa merkkiä. Romaanisella kielialueella on puhuttu semiologiasta ja anglosaksisessa maailmassa semiotiikasta. Jälkimmäinen termi on myöhemmin yleistynyt koko maailmassa. Semiotiikka on ollut kansainvälinen tutkimussuuntaus noin viidenkymmenen vuoden ajan. Semiotiikka tutkii lukemattomia erilaisia merkkijärjestelmiä kuten taideteoksia, musiikkia, liikennemerkkejä, valokuvia, logoja ja visuaalisia signaaleja. Peruseriaate semiotiikassa on ymmärtää miten ihminen ajattelee ja havainnoi merkkijärjestelmien kautta asioita. Ranskalainen kirjallisuustutkija Roland Barthes kuului modernin semiotiikan luojiin ja esitti teoriansa strukturaalisesta ihmisestä, joka purkaa kognitiivisella tasolla mielensä rakenteita ja kokoaa niitä uudelleen. Kyseisellä teoriolla on mahdollista tutkia ihmisen perimmäisiä käyttäytymismalleja ja niistä rakentuvia toimintatapoja. (Tarasti 1990, 5.)

Empiirinen semiotiikka tarkastelee jonkin tietyn alan, kuten lääketieteen toimintatapoja. Lääkäri, joka tutkii potilaansa oireita on eräänlainen semiootikko. Kuumemittari tai veriarvojen lukemat ovat työkaluja, joilla lääkäri päättelee potilaansa terveydentilan. Professori Marja-Liisa Honkasalo kuitenkin painottaa, että länsimaisen lääketieteen suurimpia semioottisia ongelmia on sen turvautuminen objektiivisten merkkien mukaan tehtäviin tutkimustapoihin. Lääkäri luottaa liian paljon pelkästään alansa merkkijärjestelmiin, jonka johdosta hän saattaa tehdä virheellisen diagnoosin potilaan tilasta, vaikka potilas tuntisi itsensä subjektiivisella tasolla sairaaksi. (Tarasti 1990, 6.)

Empiirisen semiotiikan kuuluisimpiin tapauksiin kuuluu tutkija Thomas A. Sebeokin julkaisema Pandoran laatikko -niminen tutkimus. Kalifornialainen ydinteknologian tutkimuslaitos kutsui Sebeokin ratkaisemaan ongelmaa, jossa ydinsaastelaatikon ym-

pärille tuli keksiä merkkijärjestelmä, joka viestittäisi sen vaarallisuudesta tuhansien vuosienkin päästä. Sebeok käytti kolmiosaista järjestelmää, jonka ensimmäinen vaihe sisälsi kuvasarjan hahmosta avaamassa laatikkoa ja sen jälkeen makaamassa maassa laatikon sisältämän kuolettavan aineen johdosta. Seuraavaksi Sebeok kehitti merkkikieleen ohjeen, että se on koodattava tietyin väliajoin uusiksi. Kolmas vaihe sisälsi uskonnollis-mytologista symbolikieltä, joka varmisti, että uudelleenkodeaus tapahtuisi. (Tarasti 1990, 7.)

Kulttuurisemiotiikan keskeiseen tehtävään kuuluu kahden eri kulttuurin välille syntyvän merkkijärjestelmän tutkiminen. Löytöretkeilijät ovat olleet kulttuurisemioottisessa tilanteessa valloittaessaan uusia mantereita ja kohdatessaan sitä kautta heille entuudestaan tuntemattomia kulttuureita. On oleellista erottaa semiotikka ja semantiikka keskenään, kun puhutaan kulttuurienvälisistä eroista. Musiikki on usein universaali ilmiö, josta kahdessa eroavassa kulttuurissa kasvaneet ihmiset voivat silti kommunikoida keskenään tiettyjen semioottisten merkkien avulla. Semanttinen ongelma voi silti syntyä, koska musiikki ei ole ajatustasolla välttämättä identtistä näille kahdelle eri kulttuurille. (Tarasti 1990, 8.)

Yksi merkittävimpiä modernin filosofisen semiotiikan luoja oli amerikkalainen filosofi Charles S. Pierce, joka painotti merkityksen monialaisista prosesseista, joissa yksi merkki antaa kipinän aivoille luoda merkistä uuden kokonaisuuden ja tästä taas kolmannen merkityksen. Pierce loi useita kolmijakoisia merkkijärjestelmiä, joihin kuului muun muassa englanninkieliset kategoriat Firstness, Secondness ja Thirdness. Tämän kolminaisuuden pyrkimyksenä oli kuvata ihmisen suhdetta todelliseen maailmaan. Firstness on ilmiö, jossa ihminen kokee jonkin tunnetilan välittömänä reaktiona tunnistamatta tai edes ajattelematta syitä ilmiön aiheuttamalle tunteelle. Mikä tahansa äkillinen kaiken huomion vaativa ärsyke akuutista kivusta tai fyysisestä mielihyvästä voidaan rinnastaa Firstnessiin. Secondness on jatkoa Firstnessissa koetulle ärsykkeelle, mutta tällä kertaa intuitiivisesti koettu ärsyke rinnastetaan johonkin toiseen asiaan. Ihminen keksii syyn miksi hän kokee jostain asiasta mielihyvää tai kivun tunnetta ja pienen lapsen tavoin ymmärtää ärsykkeen ja reaktion välisen suhteen. Thirdness on puhdasta loogista päättelyä ja intellektuellista toimintaa, jossa ihminen luokittelee asioita laajempaan kokonaisuuteen ja osaa hahmottaa mitkä asiat ovat osa hänen tulevaisuuttaan. (Tarasti 1990, 25-26.)

Piercen toinen kuuluisa kolmijakoinen merkkijärjestelmä pohjautui ikoniin, indeksiin ja symboliin. Ikonisuudella tarkoitetaan kuvan ja kohteen samankaltaisuutta eli merkki muistuttaa joillain ominaisuuksilla sen kuvaamaa objektia. Esimerkiksi Piercestä maalattu muotokuva on Piercen ikoninen merkki. Suomen kansallislippu on kohteensa ikoni, koska lipun värit sininen ja valkoinen muistuttavat Suomen puhtoista sinitaivasta ja vaaleita hankia. Vaikka ikonisuus on merkkiopiltan helpoiten ymmärrettävää, on syytä muistaa kulttuurienväliset erot kyvyssä nähdä ja muodostaa mielikuvia havainnoitavista asioista. Alkuasukkaat eivät välttämättä ymmärrä heistä otetun kuvan samankaltaisuutta omaan elämäänsä rinnastettuna. Indeksi on merkkisarja, joka on selkeässä syy-seuraus-suhteessa merkin ja objektin välillä. Savu on merkki tulesta ja jäljet lumessa kertovat jonkin matkanneen sen poikki. Indeksisyysdellä voidaan toisin sanoen selittää objektin olemassaolo osoittamalla siitä aiheutunut toiminto. Kuten ikonisuudessa, myös indeksin tarkempi käyttö edellyttää siihen rinnastettavaan kulttuuriin tutustumista. Omalla kokemustaustalla on suuri merkitys tapaan millä asioiden indeksin näkee. Laulaja ymmärtää mikrofoniin merkityksen esiintymistilanteessa ja lääkäri tunnistaa potilaan oireet, joiden avulla hän tietää miten tauti parannetaan. Symboli on kahdesta edellä mainitusta merkkisarjasta kaukaisimmassa suhteessa objektiinsa. Symboli tunnistetaan sopimuksenvaraisena elementtinä, joka on mahdollisesti irroitettu kontekstistaan ja jolle on luotu täysin uudenlainen käyttötarkoitus. Amerikkalaista edesmennyt laulaja Elvis Presleytä on kutsuttu rockmusiikin kuninkaaksi, vaikka Presleyn sukujuurissa ei ole tietoaakaan aatellisesta verestä. Presley on toisin sanoen nostettu tietyn ryhmän symboliseksi tunnukseksi liki jumalallisen ylivoimaisuuden ansiosta. Symbolilla on tapana myös muuttua aikakausien saatossa ja Presley rockmusiikin kuninkaana ei välttämättä merkitse enää samaa symboliikkaa tämän ajan rockmusiikkia kuunteleville sukupolville. Piercen kolmijakoinen merkkijärjestelmä ei ole kuitenkaan täysin aukoton, koska sen osa-alueilla on tapana sekoittua toisiinsa. Myrkykypullo sisältää pääkallo-etiketin, joka ikonisuudessaan muistuttaa ihmisen kalloa. Pääkallon indeksisyys pullossa informoi sen vaaroista ihmiselle ja pääkallo on yhteisten sopimusten mukaan symboli kuolemalle. (Tarasti 1990, 29-30.)

Näkevä ihminen elää jatkuvan visuaalisen informaation keskellä. Aivomme vastaanottavat huimia määriä kuvia koko valveillaoloajan ja jopa nukkuessamme unennäön muodossa. Maailmalla tapahtuvien asioiden teho korostuu uutiskuvissa, kun katsojalle esitellään ensiksi uutisankkurin kuva ja tämän jälkeen vielä itse uutinen. Vastaanotta-

jalle luodaan kaksinkertainen informaatio, jossa elävä ihminen kertoo tapahtumasta ja jonka jälkeen vastaanottaja viedään vielä tapahtumapaikalle. (Hietala 1996, 10.)

Perusväite kuvan tunnistettavuudelle on sen kyky peilata todellisuutta. Realismiin pyrkivä mimeettinen eli esittävä kuva jäljentää ympäristön mahdollisimman täydellisesti unohtamatta pikkutarkkoja yksityiskohtiakaan. Vastareaktionä realismiin nousi kuvateoria konventionalismi, jonka mukaan kaksiulotteiselle pinnalle luodut värit eivät voi millään mallintaa kolmiulotteista maailmaa ja ne ovat pikemminkin merkki-kieltä kulloisenkin aikakauden ja kulttuurin yhteisistä sopimuksista. Toisin sanoen realistinen kuva koirasta voisi konventionalismin kautta kuvalliseen ilmaisuun osallistuvan havainnoitsijan mukaan esittää vaikka autoa. Mielipuoliselta kuulostava väite saa totuuspohjaa, kun pohtii hetken mitä yhdenmukaisuudella pyritään pohjimmiltaan hakemaan. Lapsen sanotaan usein muistuttavan vanhempaansa vaikka heillä olisi eri sukupuoli ja täysin poikkeavat fyysiset piirteet. Jopa ihmisen tarkasteleminen elävässä elämässä muokkaa käsitystämme erilaisista kuvateorioista. Keskustelukumppanin yksityiskohtaiset piirteet alkavat häviämään jo muutaman metrin etäisyydeltä, mutta pysymme silti väittämään, että edessä on ihminen. Jos tarkastelemme kumppania muutaman sentin päästä, on mahdollista nähdä ihon huokokset, mutta kokonaiskuva jää suppeammaksi. Kummassakaan tapauksessa ei ole kuitenkaan soveliasta väittää, ettei näky olisi todenmukainen. Kuvan voima ei piile täydellisessä realistisuudessa vaan nimenomaan sen luomassa mielikuvassa. Harva ihminen tietää miltä maapallo näyttää avaruudesta katsottuna, mutta useilla on suurin piirtein käsitys sen muodosta, värisävyistä ja koosta. Kuva antaa objektista ainoastaan kaksiulotteisen pohjan, johon havainnoitsija itse täydentää sen lopullisen muodon. (Hietala 1996, 53–55.)

Konventionalistit väittävät, ettei ole olemassa minkäänlaista todistetta siitä, että jonkin tietyn objektin voisi nimetä kuvallisesti realistiseksi. Taidekriitikko Ernst Gombrich esitti oman teoriansa realismista nojaten vahvasti ihmisen biologiaan. Gombrich painotti, että kuva on realistinen, jos siitä löytyvät objektin osatekijät eli esimerkiksi ihmisen ääriviivat. Useat havaintopsykologiset tutkimuksetkin ovat havainneet saman ilmiön. Hermojärjestelmämme reagoi kuvassa esiintyviin ääriviivoihin samalla tavalla kuin todellisten esineiden reunoihin. Gombrichin mukaan kyseessä on evoluution vuosisatojen aikana muokkaama eloonjäämisvietti, jossa ihminen purkaa näkemänsä signaalit osatekijöiksi ja muodostaa niistä tarvittavan informaation. Havainnoitsijan ei siis tarvitse nähdä kokonaisuutta ymmärtääkseen näkemänsä merkitystä. Tämä ilmiö

toistuu myös eläinmaailmassa, jossa ihmisen kuvana toimiva linnunpelätin riittää viestittämään linnuille mahdollisesta uhasta. (Hietala 1996, 56–57.)

Käytännössä Gombrichin teoria puoltaa mielestäni molempia edellä mainittuja kuva-teorioita. Tosin Gombrich on äärikonventionalismia vastaan, koska edellä mainitussa koira-auto-vertauksessa, koira ei voi muistuttaa autoa, sillä siltä puuttuu auton plasti-set muodot. Toisaalta Gombrich painottaa myös, että osatekijät riittävät luomaan riit-tävän realistisen mielikuvan kohteesta.

Kuvan realistisuuden voi siis käsittää monin eri tavoin ja varsinkin nykyisen länsimai-sen popkulttuurin täyttämät kuvamanipulaatiot kuuluisista ihmisistä aikakauslehdissä herättävät monissa vastenmielisyyttä. Moni ei kuitenkaan tule ajatelleeksi valoku-vauskameran dynamiikka-alueen rajallista määrää, linssien aiheuttamaa vääristystä ja kuvan kaksikulotteisuutta. Toisin sanoen kuvankäsittelyohjelmilla on myös mahdollista tuoda esiin näkökyvyn kautta havaitsemiamme realistisia piirteitä, joita valtaosa ka-meroista ei pysty toistamaan. Kuvankäsittelyllä lisätään ihmisiin usein myös epärealis-tisia piirteitä, koska tietynlainen esteettinen poikkeavuus ruokkii ihmisen alitajunnasta kumpuavaa uteliaisuutta erilaisuuteen.

Mainosvideon perimmäinen idea on myydä tuote kohderyhmälle, joten tuotteen on luonnollisesti vastattava kohderyhmän tarpeita ja herätettävä mielenkiinto. Yleensä ei kuitenkaan riitä, että kohderyhmälle tarjotaan perinteinen yrityseshittelypaketti, jolla kuluttaja houkutellaan osaksi yrityksen asiakaskuntaa. Erilaisten semioottisten signaa-lien avulla on mahdollista luoda ajatuksia herättävä, mutta samalla kaupallisesti toi-miva kokonaisuus. Kuntosali- ja kamppailumaailmaan sijoittuvan tuotoksen täytyy si-sältää niihin kuuluvia visuaalisia merkkejä ja signaaleja, mutta tapa, jolla niitä tuodaan esille voi olla täysin normaalista poikkeava. Sen sijaan, että kuvataan ankaran harjoit-telun tuloksena kehittyneitä lihaksia, voidaan esitellä täysin arkipäiväiseen ongelmaan liittyvä ratkaisu ja yhdistää tämä fyysisesti hyvinvoivaan kehoon. Tämä tosin vaatii, että kokija ymmärtää aiheeseen liittyviä koodi- ja merkkijärjestelmiä, joista on mah-dollista löytää asiayhteys. Toisin sanoen kuntosalimaailman oma sisäinen sopimuk-senvarainen kulttuuri tulee näkyä jollain tapaa esitettävästä ideasta.

3 ELOKUVAILMAISU

3.1 Montaasi

Montaasin perusmääritelmään kuuluu, että kaksi kuvaa tai otosta muodostavat minimissään yhden uuden kokonaisuuden. Tämä ei kuitenkaan missään nimessä tarkoita pelkästään järjestelmällisesti etenevää otoskerrontaa, jossa kahden otoksen kesken tapahtuvan toiminnan kirjaimellinen totuus tulee ilmi. Pikemminkin otokset elävät symbioosissa keskenään ja ruokkivat toinen toisiaan uuden ja eheän kokonaisuuden esille tuomiseksi. Elokuva pohjautuu kuviin, jotka yhdistettynä tietyllä kuvanopeudella luovat tarinaa. Montaasi on joukko metaforia, joiden pelkistetyt elementit luovat tarinan kerronnalle uuden merkityksen. Herkullisimpia lähtökohtia taiteen synnylle ovat elementtien keskinäiset ristiriidat. Montaasin voima pohjautuu myös siihen, ettei se tarvitse fysiologista toimintaa kertoakseen tarinaa esimerkiksi ihmisen ylivoimaisuudesta. Otosten välinen dynaamisuus syntyy, kun niissä olevat objektit joutuvat keskinäiselle törmäyskurssille. (Eisenstein 1978, 106–110.)

Tarinaa montaasin avulla luotaessa on syytä välttää ilmiselvien asioiden esiin tuominen. Tosin on myös huomioitava, että montaasi koostuu otoksista, jotka ovat vain palasia suuremmasta emotionaaliseen tunnekuuhuun johtavasta kokonaisuudesta. Palaset ovat itsenäisinä elementteinä hyödyttömiä, jos ne eivät muodosta keskinäistä jatkumoa. (Eisenstein 1978, 131–132.)

Televisiomainonta luottaa mielestäni pitkälti montaasien voimaan, jossa tuotteesta tai yrityksestä luodaan sen kohderyhmään mukautuva mielikuva erilaisilla symbolisilla toiminnoilla. Massamarkkinoille lanseerattavan elektronisen laitteen tuotetietojen sijaan katsoja on helpompi vakuuttaa tuotteen tarpeellisuudesta rinnastamalla se johonkin populaarikulttuurin ilmiöön.

Mielikuvamarkkinointi, jossa näytetään esimerkiksi leijonaa auton sijasta, jättää katsojaan tehokkaan muistijäljen auton raa'asta voimasta. Älykkäiden mielikuvien lisäksi montaasien käyttö vähentää tuotantokuluja, koska muutaman sekunnin pituiset vertauskuvat kertovat olennaisen asian tuotteesta. (Hietala 1996, 106.)

3.2 Plastinen montaasi

Plastisuudella tarkoitetaan kuvassa näkyvien elementtien muotojen pelkistämistä (kuva 1). Elokuvataiteessa plastisen montaasin käyttö vaatii muotojen yhdenmukaisuuden jatkuvuutta otoksista toiseen. Vahva pakopiste yhdistettynä selkeään tehosteväriin johdattaa katsojan katseen huomiopisteeseen. Elementtien rytmitys luo kuvaan syvyyden tunnetta. Taka-alalla oleva staattinen horisontti jää vähemmälle huomiolle, jos etualan täyttää dramaattisen muodon omaava kohde. Selkeät ja pelkistetyt vastakohtarytmit sekä vastavärit ovat huomattavasti tehokkaampia plastillisia elementtejä, kuin kuva, joka on tungettu täyteen epämääräisiä ja teemaltaan täysin poikkeavia muotoja. (Pirilä – Peltomaa & Kivi 1983, 27–29.)



KUVA 1. Kuvan plastiset elementit.

Plastisuuden avulla on helpompaa havaita kuvassa esiintyvien elementtien valööriarvojen merkitys. Valojen ja varjojen keskinäinen suhde määrittelee kuvan ilmaisuvoi-
maa. Kuvan huomiopisteet korostuvat sitä enemmän mitä voimakkaammat valööriarvot ovat. Varjojen tummuuden maksimointi yhdistettynä vaaleisiin huippuvalopisteisiin luovat kuvalle draamaa. Diagonaaliset linjat luovat syvyysperspektiiviä, joiden voima määräytyy kamerakulman määrittelemisen lisäksi kameran objektiivin laajuudesta ja kuvaan asetettavien elementtien sommittelusta. Liikkeen jännitteen luominen pohjautuu vahvasti psykologisiin miellelyhtymiin. Kuvan halki leikkaavat plastiset viivat muokkaantuvat pitkälti illuusiosta, jonka tietyssä kulmassa havaittava perspektiivi

luo. Kuvasta on mahdollista löytää useita pakopisteitä, jotka luovat staattiseenkin otokseen vauhdin tuntua (kuva 2). (Eisenstein 1978, 118–125.)



KUVA 2. Voimakkaat pakopisteet luovat kuvaan vauhtia ja syvyyttä.

Pyrin huomioimaan näitä vahvoja linjaperspektiivin mukaisia linjoja rakentamalla taistelukohtauksen kompositioista mahdollisimman syviä ja kuvaamaan alhaalta maantasosta. Tämäntapainen kuvallinen ilmaisu korostaa tilan tuntua ja luo illuusion sen laajuudesta.

3.3 Fragmenttikerronta

Kohtauskerronnassa perusvaatimuksiin kuuluvat, että aika ja paikka pysyvät samana. Fragmenttikerronnassa ajan tilaan ei tarvitse kiinnittää huomiota. Ainoastaan teeman ja viestitettävän ilmiön jatkuvuus on taattava. Fragmenttikerronnan hyviä tehokeinoja ovat samankaltaiset kuvalliset elementit, musiikin rytmitys ja huomiopisteiden jatkuvuus otosten välillä. (Pirilä & Kivi 2008, 45–46.)

Opinnäytetyöni jakautuu erittäin selkeästi kahteen eri kohtaukseen, jossa aika ja paikka muuttuvat. Molempien kohtauksien sisällä on tunnistettavia elementtejä, jotka toimivat jatkuvuuden luojina ja auttavat katsojaa ymmärtämään esitettävän teeman kerronnallisuutta.

3.4 Kompositio

Ruudun määrittely koostuu kolmesta akselista. Pelkistetyimmässä kaksiulotteisessa muodossa se sisältää korkeutta määrittelevän Y-akselin ja leveyttä kuvaavan X-akselin. Ruudusta kolmiulotteisen muodostaa syvyyttä kuvaava Z-akseli. Näiden kolmen akselin yhdisteleminen mahdollistaa visuaalisen tarinankerronnan. Erilaiset objektiivit vaikuttavat myös vahvasti kuvan havaittujen syvyyksien ja akselien mukaan sommiteltavien objektien manipulointiin. Antiikin kreikkalaiset pohtivat aikoinaan tapaa, jolla kuvasta saadaan harmonisesta eheä kokonaisuus ja täysin sopimuksenvarainen. Pohdiskelun tuloksena syntyi kultainen leikkaus, joka jakaa kuva-alan pituus- ja vaakasuunnassa yhteensä yhdeksään samankokoiseen ruutuun. Tekniikan avulla on vaivatonta sommitella kuvan neljän diagonaalileikkauspisteiden kohdille elementtejä. Sommittelupisteet tarjoavat mahdollisuuden luoda intensiivisiä lähikuvia, joissa katseensuunta korostuu. Myös taka-alan horisontin ja etualalla olevan objektin keskinäistä vuorovaikutussuhdetta korostetaan asettelemalla ne viistottain vastakkaisille sommittelupisteille (kuva 3). Yksi yleisimmistä tavoista luoda kolmiulotteisuuden illuusio kaksiulotteiseen kuvakerrontaan on sommitella kaksi henkilöä ulkoiseen vastakuvapariin. Kyseisessä kompositiossa kuvataan etualalla olevan henkilön olan takaa ja toinen henkilö sijoitetaan vastakkaiseen kulmaan. Tällä tavalla kahden samankokoisen objektin välille syntyy z-akselin pakopiste, jossa taaimmainen objekti vaikuttaa olevan kauempana etummaisesta nähden. (Mercado 2011, 6–7.)



KUVA 3. Kultainen leikkaus ja sommittelupisteet luovat kuvaan järjestelmällisyyttä.

Kameran korkeus kohteeseen nähden on yksi voimakkaimmista ilmaisukeinoista, jolla pystyy kertomaan kuvassa vallitsevasta tunnetilasta. Silmäkorkeudella oleva kamera on perinteisin tapa kertoa tarinaa ja se luo neutraaleimman lähestymistavan esitellä kohde. Yläkulma asettaa katsojan kohteen yläpuolelle ja alakulma päinvastaiseen asemaan. Alakulmakompositiolla pyritään luomaan kohteesta voimakkaan itsevarma ja kunnioitusta herättävä, kun taas yläkulmakompositio latistaa kohteen pieneksi ja merkityksettömäksi. Usein kameran pienikin kulmanmuutos riittää tuottamaan katsojalle visuaalisen vihjeen komposition ja kohteen tunnetilasta. Nämä mallit eivät ole kuitenkaan ehdottomia ja niiden päinvastainen käyttö voi olla myös oikeaoppista, kunhan ne ovat asiayhteydessä sisältönsä. (Mercado 2011, 9.)

Suljetut ja avoimet kompositiot määrittelevät tavat, joilla halutaan dramatisoida esitettävä kohde. Suljetulla kompositiolla tarkoitetaan asetelmaa, jossa kaikki elementit ovat katsojan nähtävissä. Tämänkaltaisella sommittelulla pyritään usein tuomaan esille päähenkilön yksinäisyys, tunne muusta maailmasta eristyneisyydestä ja samalla myös järjestelmällisen matemaattinen kuva asetelmallisuudesta, jossa kuvan sisäisillä elementeillä on montaasia suurempi merkitys narratiivisuuteen. Avoin kompositio puolestaan luottaa enemmänkin katsojan intuitiiviseen tulkintaan kuvan merkityksestä laajempaan kokonaisuuteen. Tiukka rajausta henkilöstä antaa mahdollisuuden luoda kuvalle jännitettä ja epätietoisuutta rajauksen ulkopuolisesta tilanteesta. Tämän sommitelutekniikan käyttö yhdistettynä elliptiseen kerrontaan on yleistä varsinkin kauhu elokuvien tyylisuunnissa, joissa kuvataan esimerkiksi henkilön kasvoja ja ripotellaan otoksen sekaan pisteäänitehosteita sommitelman ulkopuolisesta vaaran läsnäolosta. (Mercado 2011, 8.)

Suojaviivan, joka tunnetaan myös 180 asteen sääntönä, tarkoitus on ylläpitää kuvaussuunnan ja tilassa olevien henkilöiden katseensuunnan jatkuvuutta yllä. Kameran paikkaa ei saa siirtää otosten välillä henkilöiden läpi leikkaavan kuvitteellisen viivan vastakkaiselle puolelle. Jos suojaviiva ylitetään otosten välillä kesken dialogin tai kohteen liikkeen aikana, muodostuu jatkuvuusklaffi, jossa henkilö näyttää yhtäkkiä puhuvan päinvastaiseen suuntaan tai vaihtaneen liikkeen suuntaa. Suojaviivan voi kuitenkin ylittää, jos siihen on selkeä motivaatio ja se tapahtuu otoksen sisällä kameran pienellä siirtymällä tai henkilön omalla liikkeellä (kuva 4). Myös tiiviillä lähikuvalla neutraalista kuvakulmasta kuvattuna on mahdollista harhauttaa katsojaa tilan alkupe-

räisestä koosta ja muodosta, jonka johdosta suojaviivan voi ylittää kahden otoksen välillä. (Pirilä & Kivi 2005, 117–120.)



KUVA 4. Suojaviivan voi ylittää kamera-ajolla, jos siihen on riittävä motiivi.

3.5 Musiikin merkitys elävälle kuvalle

Musiikilla on mahdollista luoda erilaisiin tunnetiloihin vaikuttavia vuorovaikutuselementtejä. Mollisoinnut korostavat surumielisyyteen taipuvia kohtauksia, kun taas duuroinnulla kulkeva musiikki antaa kohtauksiin positiivista energiaa. Ihminen on mahdollista ehdollistaa kohtauksien toiminnallisiin elementteihin pelkillä musiikillisilla äänitehosteilla. Tämä tapahtuu toiminnan toistoilla, jolloin pelkästään yksittäinen ää-

nimerkki riittää laukaisemaan katsojassa tietynlaisen reaktion. Musiikilla voi myös korostaa tiettyä elokuvalajityyppiä. Kauhuelokuvien äänimaisemat ovat usein nopeatempoisia ja rytmitykseltään raastavia. Draamatuotannoissa musiikki on pehmeää ja soljuvaa, jossa mukana on myös usein heleää laulua. Komediamusiikissa keskeisiä piirteitä ovat yliampuvat duurivoittoiset sävelmät, jotka rytmitetään korostamaan satiirisia tapahtumia. Musiikilla ei kuitenkaan aina tarvitse simuloida kuvassa näkyvää toimintaa. Vastakohtien korostaminen musiikilla voi tuoda elokuvan teemaa paremmin esiin. Nopeatempoinen musiikki hidastuskuvissa luo mielenkiintoista kontrastia kuvaelementtien välille. (Pirilä & Kivi 2010, 99–101.)

Musiikki on mielestäni ennen kaikkea yleismaallinen ilmiö, joka herättää kaikissa erilaisia emotionaalisia tunteita, mutta sen syvempi merkitys liittyy pitkälti kulttuurisidonnaisuuteen. Pirilä ja Kivi (2008, 78) painottavat, että musiikilla on pidempi historia kulttuurimuotona kuin elokuvalla, joten sen vaikutusta ihmiseen on tutkittu huomattavasti kauemmin. Musiikkia ei siis pyritä ymmärtämään vaan nimenomaan tulkitsemaan.

Pirilän ja Kiven (2010, 100) mukaan musiikilla on mahdollista ennakoida otoksen tapahtumia. Käytin hyväkseni tätä teoriaa luomalla aavemaisen ja uhkaavan äänimaiseman kamppailukohtauksen alkupuoliskon ympärille. Tämä korosti kaksintaistelijoiden keskinäistä asetelmaa samalla, kun kamera kiersi taistelijoiden ympärillä. Äänimaisema koostui nauhoittamastani tuulesta, jota on kopioitu useille eri tasoille. Tämän lisäksi muutin näiden tasojen sävelkorkeutta ja nauhoitin sekaan myös muutamia eri säveliä koskettimella.

Pirilä ja Kivi (2008, 77) mainitsevat kahdesta eri lähestymistavasta äänen ja musiikin käyttöön liikkuvassa kuvassa. Ensimmäinen tapa kohdistuu aikaan ja paikkaan synkronisesti eli äänimaailma jäljittelee reaaliajassa kuvassa näkyvää visuaalista toimintaa. Toinen tapa äänelliseen ilmaisuun, jolla ei ole varsinaista funktiota itse kuvassa näkyvään toimintoon liittyy taustamusiikin käyttöön. Musiikin tehtävänä on pikemminkin luoda psykologisia jännitteitä ja toimia eräänlaisena äänellisenä huomiopisteenä, jolla on mahdollista pitää katsoja tiukasti toiminnan keskellä ja toisaalta myös johdattaa huomio johonkin asiaan tai tunnetilaan.

Musiikin käyttö oli voimakkaassa roolissa ja selkeästi jakautuneena mainoselokuvani kahteen osioon. Päähenkilön esittelyvaiheen täyttää huomattavan rauhallinen, mutta

positiivisuuteen taipuva duurivoittoinen pianosonaatti. Tarkoitus oli nimenomaan esitellä päähahmo, jonka vuoksi ainoa mahdollinen musiikillinen tunnelmapala, joka sopi otokseen, oli yhden instrumentin pelkistetty äänimaisema. Taistelukohtauksen riittasoinnuista koostuva metallipainotteinen ja raskas äänivalli 4/4 tahtilajin puolittaisella rumpukompilla loi otoksiin kaivattua painostavaa hitautta. Tämänäyttöinen taustamusiikki korosti taistelun unenomaista raskasta tunnelmaa, jota halusin viestittää katsojalle.

Pirilä ja Kivi (2008, 78) korostavat, että rohkeimmat musiikin ja elokuvallisen ilmaisun parissa työskentelevät ammattilaiset käyttävät näitä kahta taidemuotoa kontrapunktisesti eli vastakohtina toistensa sisällöille. Tämä on erinomainen näkökulma, mutta toisaalta on myös hyvä muistaa mitä sisällöllä todellisuudessa halutaan viestittää. Audiovisuaalisten vastakohtien käytössä voi olla vaarana myös se, että kohtauksen dramaturgiasta tulee tahattomasti täysin vääränlainen mielikuva. Suoralla asiayhteydellä sen sijaan voidaan korostaa toimintaa entisestään eli alleviivaus on toisinaan hyväksi. Toisin sanoen luodaan äänimaisema, joka tukee täysin visuaalisesti emotionaalista kokemusta.

Tuottamani mainoksen äänimaisema voi myös merkitä täysin vastakkaisia merkityksiä eri kulttuurista kotoisin oleville ihmisille. Vaikka rummun isku on täysin universaali ja kulttuurisemioottisesti samalla tavalla ymmärrettävä asia, niin sen syvempi merkitys voi aiheuttaa tunneperäisesti käänteisiä tunteita eri ihmisissä.

4 KUVAUSTEKNISET ASIAT

4.1 Aukko, suljinaika ja valkotasapaino

Valotus on tekniikka, jolla määritellään kuinka paljon kameran kennolle, jossa kuva muodostuu, kulkee valoa. Valotuksen määrää säädellään kahdella tekijällä eli aukon koolla ja suljinnopeudella. Näillä kahdella kamera-arvon yhdistelyllä mahdollistetaan oikeaoppisesti valotettu kuva. Tämän lisäksi molemmilla edellä mainitulla arvoilla on mahdollista vaikuttaa erilaisin keinoin kuvan visuaaliseen ilmaisuun. Aukolla tarkoitetaan objektiivin iiriksen kokoa. Mitä enemmän iiris on auki, sitä enemmän valoa tulvii kennolle. F-luvuilla määritellään aukon koko, joka säätelee valotuksen lisäksi myös syväterävyyden määrää. Pieniarvoinen f-luku, kuten 1.4 tarkoittaa sitä, että aukko on liki täysin auki. Tämä tarkoittaa myös, että syväterävyys on erittäin kapeaa ja mahdollistaa elementtien maksimaalisen esiintuomisen. Kun aukkoa pienennetään $f/22$, on kuvan syväterävyys huipussaan, tosin syväterävyyteen vaikuttaa myös kohteen etäisyys linssistä. Kahden kohteen välinen syvyysero vaikuttaa kuva-alaan muodostuvaan syvyyteen, mutta ei syväterävyyteen. (Lancaster 2013, 44–47.)

Suljinnopeus, josta käytetään myös termiä valotusaika, määrittelee kuinka kauan kennon edessä oleva suljin on auki ja päästää valoa läpi. Valotusaikojen pituudet ovat määräävässä tekijässä, kun puhutaan liikkeestä. Varsinkin valokuvauksessa käytetään hyväksi pitkää suljinaikaa ja kameran panoroitua, kun halutaan korostaa vauhdin tuntua. Kun kuvaa valotetaan kauemmin kuin sekunnin kuudeskymmenesosa ja lisätään käsivaralla tehty liike, on mahdollista luoda liike-epäterävyyttä kuvattavan elementin ympärille. Nopea suljinaika taas mahdollistaa kohteen tallentamisen vähäisellä liike-epäterävyydellä. (Langford, Fox & Smith 2007, 59–60.)

Videokuvan hidastustekniikassa on oleellista tallentaa kuvat nopealla suljinajalla ja suurella kuvanopeudella, jotta ne tallentuvat mahdollisimman vähäisellä epäterävyydellä. Tämä liikkeen nopeuden varioimistekniikka oli yksi tärkeimmistä tyyllillisistä seikoista produktiivisen työni onnistumiselle, koska halusin korostaa hahmojen yli-inhimillistä karikatyyrimäisyyttä nopeuttamalla ja hidastamalla heidän liikesarjojaan.

Kamera havaitsee paperista vain ja ainoastaan värisävyä, jota siihen kohdistuva valo heijastaa. Valkoinen paperi muuttuu sinertäväksi, kun 6500 kelvinasteinen päivänvalo osuu siihen. Keinovalo on värilämpötilaltaan noin 3200 astetta ja tuottaa lämpimän

kellertävän sävyn. Valkotasapainon määrittelemine on ensimmäinen asia, jota kameralle tehdään kuvaustilanteessa. Tämä mahdollistaa värien toistumisen kuvassa samalla tavalla kuin ihmissilmä havaitsee ne todellisissa valaistuksissa. Kameralle täytyy toisin sanoen kertoa vallitsevan valon värilämpötila. (Kobre 2012, 92.)

Kuvan dynamiikka-alueella tarkoitetaan kuvan vaaleimpien ja tummimpien päiden välistä kuvainformaatiota. Kamera pystyy tallentamaan vain rajallisen määrän informaatiota, joten kuvaajan on toisinaan tehtävä kompromisseja kohteesta, jonka hän haluaa tallentaa. Yksi mahdollisuus on laskea kuvan dynamiikka-alueen keskiarvo ja valottaa kuva sen mukaan, jotta jokaisesta elementistä tallentuu hieman informaatiota. (Nightingale 2009, 10–11.)

4.2 Objektiivien vaikutus kuva-alaan

Yksi tärkeimpiä ominaisuuksia kuvaajalle dramaturgisten elementtien ymmärtämisen lisäksi, on tietotaito erilaisten objektiivien merkityksestä kuvakerrontaan. Terveen ihmisen normaali näkökenttä pysty- ja vaakatasossa on liki 180 astetta. Objektiivit sen sijaan taivuttavat kuva-alan suppeammalla tavalla, jonka vuoksi on ehdottoman tärkeää valita objektiivin kulloisenkin työskentelytavan mukaisesti. Objektiivit ryhmitellään polttovälien mukaan normaali-, laajakulma- ja teleobjektiiveihin. Polttoväli mitataan millimetreissä, joita muuttamalla määritellään kuvattavan kohteen kuva-alan leveys sekä korkeus. Normaaliobjektiivin polttoväli on 50 millimetriä, joka vastaa ihmisen näkökentän syvyys-suuntaista perspektiiviä, eikä täten aiheuta kuvattavaan kohteeseen vääristymiä. Laajakulmiksi lasketaan 35 millimetriset ja siitä pienemmän polttovälin mukaiset objektiivit. Laajakulmat laajentavat kuva-alan leveyttä, mutta samalla myös kasvattavat vaikutelmaa kohteiden välisistä etäisyyksistä. Lisäksi laajakulmaobjektiivien ongelmana on usein ilmentyvä tynnyrivääristymä, jossa kuvan reunat pyöristyvät ja lähellä olevat elementit pullistuvat syvyys-suunnassa. Teleobjektiiveiksi lasketaan 70 millimetristä ylöspäin kasvavien polttovälien omaavat objektiivit, jotka suurentavat kaukana olevan kohteen ja samalla myös pienentävät kuva-alan kokoa. Lisäksi teleobjektiivit vähentävät etu- ja taka-alan välistä etäisyyttä, jonka vuoksi ne antavat vaikutelman kuvattavan kohteen olemattomasta syvyys-suuntaisesta liikkeestä. (Juntunen 1997, 180.)

Kuva-alaan vaikuttaa polttovälin lisäksi myös kameran kennon koko, jolle kuva muodostuu. Samalla objektiivilla kuvatun kohteen kuva-ala on erikokoinen, riippuen ken-

non koosta. Perinteinen kinofilmikoko on 35 millimetriä leveä, joka nykyajan täysikennoisissa digijärjestelmäkameroissa vastaa 36 millimetriä x 24 millimetriä. Digijärjestelmäkamerat, joissa on pienempikokoinen 22.3 millimetriä x 14.9 millimetrin kokoinen croppikenko, tuottavat tiiviimmän kuva-alan. (Mercado 2011, 16–17.)

4.3 Kameran liike

Kameran liikkeellä pyritään luomaan jännitettä ja pureutumaan kuvattavan kohteen päälle sisäisiin ajatuksiin. Kameraa operoivan ihmisen tehtävänä on pitää kohde tietysti rajoituksessa koko kamera-ajon ajan. Kameraliikkeen tarkoituksena on myös tuoda kuvaan uusia elementtejä. Kameran aukon koon valinta vaikuttaa kamera-ajon haastavuuteen. Suuri aukko muuntaa kuvattavan terävyysalueen erittäin pieneksi, jolloin ajon tulee olla rauhallisempi, jotta kohde on helpompi säilyttää terävänä. Pieni aukko luo suuren syväterävyysalueen, jolloin kamera-ajo voi olla huomattavasti nopeampi ja pidempi. (Ward 2003, 203–205.)

Kamera-ajoa voi käyttää myös fyysisiä rajoja rikkovana ilmaisullisena keinona. Pirilän ja Kiven (2005, 79) mukaan kameran liikkeellä on mahdollista hallita neliulotteista todellisuuttamme, jossa ajan, syvyyden, pituuden ja leveyden muokkaaminen jää kameraa operoivan ihmisen hallittavaksi. Jokaisen pienimmänkin liikkeen taustalla täytyy kuitenkin olla perinpohjainen motiivi kameran liikuttamiseen.

Pirilä ja Kivi (2005, 79) painottavat, ettei kameran liian nopeata tai hidasta liikettä pysty enää muokkaamaan millään tavoin editointivaiheessa. Tämä väittämä on mielestäni hieman kyseenalainen, koska itse turvaudu nimenomaan kamera-ajon kokonaisvaltaiseen muokkaamiseen jälkituotantovaiheessa. Tein 360 asteisen kamera-ajon kahden ihmisen ympäri kävelyvauhdilla. Jälkituotantovaiheessa rytmitin ajon kahteen erilaiseen nopeuteen ja loin tällä keinolla selkeän dramaturgisen muutoksen otoksen kerronnalliseen dynamiikkaan.

5 VALO JA VÄRI

5.1 Mitä väri on?

Sähkömagneettista säteilyä oleva valkoinen valo koostuu aallonpituuksista, joiden spektri eli värikirjo on mahdollista havaita valon väreihin hajottavan prisman avulla. Ihminen kykenee havaitsemaan keskimäärin aallonpituuksia väliltä 400–700 nanometriä. Lyhyet aallonpituudet koostuvat sinertävistä väreistä ja punertavat pitkistä aallonpituuksista. Ihmissilmä on herkin havaitsemaan 530 nanometrin mittaista vihreää aallonpituutta. Tarkemmin havainnollistettuna 1 nanometri on 0,000 001 millimetriä. (Itten 1989, 16.)

Violetti	390-430 nanometriä
Indigo	440-450 nanometriä
Sininen	460-480 nanometriä
Vihreä	490-530 nanometriä
Keltainen	550-580 nanometriä
Oranssi	590-640 nanometriä
Punainen	650-800 nanometriä

Objektin väri syntyy, kun valo osuu kohteeseen ja heijastaa informaatiota näkökenttäämme. Tämän lisäksi osa valon fotoneista absorboituu eli imeytyy ja taittuu riippuen materiaalin rakenteesta. Esineiden pinnat absorboivat ja heijastavat eri suhteissa valon aallonpituuksia, mikä vaikuttaa tapaan, jolla havaitsemme tietyn värin. (Arnkil 2008, 176.)

Ihmisen aivot tulkitsevat automaattisesti valkoisen paperin näyttämään valkoiselta, vaikka valonlähde, joka värjää kohteen väriä, muuttuisi. Tätä ilmiötä kutsutaan nimellä konstanssi eli värin pysyvyysilmiö. Väri toistuu ilmiössä samanlaisena, vaikka va-

lonlähde tarjoaisikin erilaisia aallonpituuksia. Ainoa asia, mitä ihminen havaitsee, on sävyjen muuttuminen. Toinen asia, mikä auttaa ihmistä mukautumaan kulloiseenkin värimaailmaan on kromaattinen adaptaatio. Aivoihin tuleva informaatio rajuista värien ja valaistuksen muutoksista ihmisen astuessa neutraalista päivänvalosta keinovalon täyttämään huoneeseen tuottaa aluksi havainnon, jossa huoneessa olevat objektit näyttävät voimakkaan kellertäviltä. Aivojen kromaattinen adaptaatio -mekanismi auttaa näkökenttää mukautumaan vallitsevaan valoon pikkuhiljaa, jonka ansiosta värit alkavat toistua näkökentässä neutraalimmalla tavalla. (Arnkil 2008, 200.)

Ihmisen aivoja dominoivat kaksi pysyvyysilmiötä, jotka ovat vaaleuskonstanssi ja sävykonstanssi. Vaaleuskonstanssi auttaa ihmistä ymmärtämään kohteen vaaleuden tai tummuuden, vaikka valonlähteen voimakkuus olisi muuttuva tekijä. Sävykonstanssi muuntaa aivoihin tulevan väri-informaation samaksi väriksi vaikka elementit valaistetaan eri värilämpötiloilla varuste valoilla. Yksinkertaistettuna, ihminen ymmärtää sinisen värin olevan sininen riippumatta siitä, että kohdetta valaistetaan eri kelvinasteisilla valonlähteillä varustetuilla valoilla. Jos aivot toimisivat kameran tavoin, näkökenttämme tulviva väri-informaatio muuttuisi jatkuvasti (Arnkil 2008, 203-204.)

5.2 Värin psykologiset mahdollisuudet

Kuvassa esiintyvän värimaailman mielekkyyden ja voiman synnyttää harmoninen värien sommittelu. Kuvan ilmaisuun vaikuttaa värien asema toisiinsa nähden, valööriarvot ja liukuvärjäyksen muodot sekä suunnat. Väriympyrällä päinvastaisissa kulmissa olevilla väreillä on mahdollista luoda voimakas rinnakkaisvaikutus. Yksittäinen väri ei koskaan toimi itsenäisesti, vaan se vaatii aina vastaparikseen toisen värin, jotka yhdessä muokkaavat kuva-alan ympäristön. Psykologiselta tasolta tarkasteltuna värin paikka kuvassa on suuressa roolissa sen aiheuttamiin mielikuviin. Lämpimät värit, kuten keltainen ja punainen käyttäytyvät eri tavalla kuvan yläosassa. Keltainen vaikuttaa kevyeltä ja voimannuttavalta, kun taas punainen piinaavan uhkaavalta. Kylmään taittuva sininen on luonteeltaan rauhoittava sen ollessa ylälaidassa, mutta kuva-alan alaosassa sen piirre muuntautuu raskaaksi. (Itten 1989, 91.)

Ihmiset mieltävät usein väriharmoniasanan viittaavan värien yhteneväisyyteen ja samankaltaisten sävyjen keskinäisiin sekoittumisiin. Tosiasiassa väriharmonia on kyse useista eri kombinaatioista, kuten lähiväriharmonia, disharmonia ja vastaväriharmonia. Jälkikuvailmiö todistaa, että ihmisen aivot hakevat luonnostaan vastak-

kaista väriä näköaistimukseensa. Tämä ilmiö syntyy, kun ihminen tuijottaa esimerkiksi vihreää ruutua hetken ajan. Jälkikuvaksi muodostuu vastaväri punainen. Kokeen voi tehdä millä tahansa värillä ja joka kerta lopputuloksena syntyy vastakkainen väri.

Harmaa neliö asetettuna taustalle, joka koostuu puhtaasta väristä toistaa vastaavan ilmiön. Tausta värjää harmaata vastakkaiseen värisävyyn, jolloin puhutaan ilmiöstä nimeltä samanaikaisuusrinnastus. Keltainen tausta saa harmaan neliön näyttämään violetinsävyiseltä. (Itten 1989, 19.)

Värilämpötilaa mitataan kelvinasteilla, mutta tutkimusten mukaan värien valinnalla on mahdollista vaikuttaa myös ihmisen fyysiseen lämpötilakokemukseen. Kokeessa kaksi huonetta oli maalattu väriympyrän vastakkaisilla väreillä, joissa kylmin väri sinivihreä ja lämpimin punaoranssi aiheuttivat selkeitä fyysisiä reaktioita koehenkilöissä. Ihmiset tunsivat olonsa kylmäksi sinisessä huoneessa, kun lämpötila oli 15 astetta. Vastaava koe punaiseksi maalatussa huoneessa aiheutti ihmisille kylmyyden tunteen vasta, kun lämpötila oli 11 astetta. Tieteellisten tutkimusten mukaan sinivihreä todellakin hidastaa verenkiertoa ja punaoranssi kiihdyttää sitä. Tämä on havaittu myös eläinmaailmassa, jossa kilpahevokset rauhoittuivat nopeammin kilpailun jälkeen siniseksi maalatussa huoneessa. Tallin toinen puoli oli maalattu oranssiksi, jossa hevoset olivat huomattavasti kauemmin levottomassa ja kiihtyneessä tilassa. Tutkijat huomasivat myös, että oranssiin päätyyn kerääntyi enemmän karpäsiä. (Itten 1989, 45.)

5.3 Valon luonne

Kuvallisessa ilmaisussa kaiken lähtökohtana on luonnollisesti valo ja sen dramaturginen käyttö. Tilan ja yksittäisen kohteen valaisemiseen on olemassa useita erilaisia valaisumahdollisuuksia, joilla voi muokata jopa yksinkertaisten perusmuotojen pinnan ja syvyyden kolmiulotteisuutta. Valo on yhtä voimakas kerronnallinen elementti kuin käsikirjoitus tai lavastus ja arkisetkin asiat voivat saada pelottavia sekä ennennäkemättömiä piirteitä, kun niitä valaistaan erilaisilla valokokoonpanoilla. Komposition draamallinen kokonaisuus voidaan rakentaa kuva-alan täyttävästä valööriarvojen keskinäisistä suhteista. Valoilmaisun skaala muodostuu huippuvalopisteistä täysin pimeään mustaan. Tästä johtuen valotyöskentely antaa lähes loputtomat mahdollisuudet kohteen esittelylle. Valaisun perusideana on luoda kohteeseen tarpeeksi paljon valoa, jotta kameran kennolle muodostuu kuva. Luonnonvalo tarjoaa usein varsinkin valoherkille kameroille riittävän määrän valoa, mutta ongelmaksi voi muodostua ilmaisultaan lat-

tea tai väärässä paikassa olevien varjojen täyttämä kuva. Tämän vuoksi valojen suuntauksilla on suuri merkitys sekä ilmaisullisesti että ammattimaisen materiaalin tuottamisen kannalta. Kova vastavalo muodostaa sädekehää muistuttavat ääriviivat, mutta samalla pimentää kohteen siluettimaisen tummaksi. Tätä kompensoidaan suuntaamalla kohteeseen myötävaloa, jonka voimakkuus määritellään dramaturgisten elementtien mukaan. (Pirilä & Kivi 2005, 131–137.)

Valon käytössä puhutaan termeistä kova- ja pehmeä valo. Kohdetta muotoillaan käyttämällä näiden kahden välisiä erilaisia yhdistelmiä. Kova valo luo yhdensuuntaisen säteen, jonka vuoksi myös kohteesta muodostuva varjo on terävä ja syvän musta. Kovaa valoa käytetään, kun halutaan luoda mahdollisimman kontrastista ja muotoilevaa valoa, joka ei leviä kohteesta eteenpäin. Pehmeä valo sen sijaan muodostetaan valaistamalla kohde joko harsojen läpi tai heijastamalla se erilaisten pintojen kautta. Pehmeän valon etuihin kuuluvat erittäin haaleat varjot ja epätoivotun tekstuurin, kuten ihon virheiden hävittäminen kohteesta. (Millerson 1991, 60–62.)

5.4 Valon suunnat

Paikat, joista valot suunnataan kohteeseen, pyritään lähtökohtaisesti valitsemaan viisittomaisista kulmista kameran akseliin nähden. Myötävalo valaisee kohteen edestä, mutta ei muotoile sitä lainkaan ja jättää kohteen kaksiulotteiseksi sekä valööriarvoiltaan erittäin latteaksi. Sivuvallon avulla on mahdollista muotoilla ja tuoda esille kohteen tekstuuria sekä yksityiskohtia. Tämä valaistus korostaa kolmiulotteisuutta ja luo syviä dramaattisia varjoja, jossa pieninkin muutos valon suunnassa aiheuttaa merkittäviä muutoksia kohteen valaistukseen. Takavalo on omiaan luomaan kerronnallisesti jännitystä luovaa tunnelmaa, koska kohteesta ei näy kameran suunnasta katsottuna kuin ääriviivat, jonka lisäksi se luo erilaisiin elementteihin kiiltoa. Takavalo on myös kuvallisessa ilmaisussa merkittävä, koska se aiheuttaa linssille optisia heijastumia, jotka voivat olla oikein käytettynä osa esteettistä kerronnallisuutta. (Millerson 1991, 66–69.)

Kuvaustilanteessa valitaan ensiksi aukkoarvo, jonka mukaan valaistusta ruvetaan rakentamaan. Kolmipistevalaistuksessa päävalon suuntaaminen kohteeseen pyritään lähtökohtaisesti asettamaan noin 45 asteen kulmaan kameran paikkaan nähden. Se on valoteholtaan voimakkain valo ja näin ollen määräävässä asemassa muuhun valotukseen. Päävalon tarkoitus on valaista ja muotoilla kohdetta, jotta siihen saadaan selkeät valöörierot. Tasoitusvalo on teholtan heikompi ja se sijoitetaan kameransuunnasta kat-

sottuna vastakkaiselle puolelle. Yleensä tasoitusvalolla pyritään vähentämään päävalon aiheuttamia varjoja ja kontrastieroja, mutta ei poistamaan niitä kokonaan. Tasoitusvalon tehoa suhteutetaan myös kohteen sukupuoleen ja ikään. Aikuisille miehille pyritään usein luomaan kontrastinen valaistus, jossa valaistuskulma lähentelee 90 astetta ja jossa tasoitusvalon teho on minimaalinen. Naisilla ja lapsilla taas tasoitusvalon voimakkuus lähentelee päävalon voimakkuutta. Takavalolla erotetaan kohde taustasta luomalla sille selkeät ääriviivat, jonka avulla komposition syvyysvaikutelma korostuu. Kolmipistevalaisua voi myös täydentää tilanteesta riippuen taustavalaisulla, jonka motiivina on korostaa lavasteita ja kohtauksen draamallista kerrontaa, kuten usvan läpi suunnattua tai kuunvaloa imitoivaa ikkunan lävitse ammuttua valoa. (Ferncase 1992, 60–64.)

6 JÄLKITUOTANNON TEHOSTEET

6.1 Motion tracking

2D motion tracking –tekniikalla tarkoitetaan kameran näkemän objektin liikeradan tallentamista X- ja Y-akselilla. Liikegrafiikan luomiseen perustuvan Adobe After Effects -ohjelman mukana tulee motion tracking –liitännäisohjelma, jonka liikkeentalennusominaisuudet soveltuvat lähinnä paikallaan heiluvalla kameralla. Perusideana on saada erillisten ohjelmaan sisään tuotujen objektien sovittaminen alkuperäiseen materiaaliin. Tekniikan avulla videokuvaan on mahdollista liittää erilaisia 2D-layereita, jotka pysyvät paikallaan käyttäjän asettamillaan koordinaateillaan. Motion tracking –tekniikan avulla on myös mahdollista asettaa layer seuraamaan kuvassa liikkuva objektia. (Christiansen 2009, 238–240.)

Motion tracking aloitetaan valitsemalla layer, joka halutaan analysoida. After Effects muodostaa Tracker-paneelin kautta automaattisesti track pointin. Track pointissa on kaksi laatikkoa, joista sisempi etsii kohteesta samankaltaisia pikseleitä. Ulompi laatikko määrittelee kuva kuvalta etsintäalueen sisemmälle laatikolle. Videomateriaalin kameran liikkeen laajuus määrittelee myös sen, kuinka suuri etsintälaatikon tulisi olla. Liian pieni track point voi heilahtaa kiintopisteestään, jos kamera tai seurattava kohde heiluu liikaa muodostaen liike-epäterävyyttä. Huomioitavaa on myös se, että mitä suurempi track point, sitä kauemmin After Effects analysoi kuvaa. Seurattavalla alueella tulisi olla tunnistettavia muotoja tai selkeitä reunoja. Suuri kontrastiero väreissä, kirkkaudessa tai värikylläisyydessä auttavat lukitsemaan track pointin kohteeseen. (Meyer 2010, 494-495.)

Track point kannattaa sijoittaa mahdollisimman lähelle aluetta, johon halutaan tuoda uusia elementtejä, jotta elementit perivät alkuperäisten pikselien liikeradan mahdollisimman hyvin. Liikedata kerätään tyhjään layeriin nimeltä null object, joka toimii kuvan lisättävien elementtien koordinaatistovarastona. Null objectin hyöty korostuu, kun kuvaan tuodut layerit linkitetään null objectiin. Tällä tavoin layerit perivät motion tracking datan ja liikkuvat seurattavan kohteen mukaisesti. (Meyer 2010, 511.)

6.2 Digitaalinen maalaus

Matte painting -tekniikkaa (digitaalinen maalaus) mahdollistaa useita eri lähestymistapoja mitä mielikuvituksellisimpiin ideoihin. Tekniikan avulla on mahdollista luoda digitaalisesti joko kokonaan lavasteet näyttelijän ympärille tai liittää videokuvaan lisäelementtejä käyttäen 2D- tai 3D -layereita. Tekniikan avulla säästetään rahaa, aikaa ja vaivaa, kun näyttelijöitä eikä kuvausryhmää tarvitse turhaan lennättää ympäri maailmaa. Lisäksi tietynlaisten kuvauspaikkojen yhteensopivuuden löytäminen käsikirjoituksen vaatimaan ympäristöön on äärimmäisen vaikeaa. (Wright 2011, 4.)

Elementtien luontiin voi käyttää 3d-mallennusohjelmia tai kuvankäsittelyohjelmia. Käyttäjän tulee ottaa huomioon monia erilaisia asioita, kun yhdistellään oikeita ja virtuaalisia lavasteita. Värikorjailun kautta uuteen elementtiin pyritään värjäämään samat väriarvot kuin alkuperäisessä lavasteessa. Alkuperäisessä kuvassa voi olla linssin aiheuttamaa vääristystä, joka tulisi näkyä myös virtuaalilavasteessa. Valaistuksen muodostamisessa täytyy tarkasti miettiä sitä, mistä suunnasta alkuperäisen kuvan aurin-
gonvalo paistaa ja miten sen luomat varjot näkyvät kuvassa. Motion tracking – tekniikan avulla kameran ei tarvitse olla staattinen, vaan elementtejä voidaan tuoda myös liikkeessä olevaan kuvaan tallentamalla digitaalisesti kohteen liikerata X- ja Y - akselilla. Match move –tekniikka mahdollistaa täysin kolmiulotteisten objektien lukituksen kuvaan tallentamalla oikean kameran X-, Y- ja Z -akselin liikeradan. Kyseiseen tekniikkaan erikoistuneiden ohjelmien virtuaalikamerat muodostavat oikeanlaisen perspektiivin lisättäviin 3D–elementteihin. Tätä varten ohjelmalle on annettava kiintopisteitä eri syvyysuunnissa, jotta se pystyy laskemaan pisteiden välisen etäisyyden toisiinsa. (Wright 2011, 5-8.)

Digitaalisten efektien hienovarainen käyttö ei edellytä niiden esiin ponnahtamista, vaan ne ovat sidoksissa tarinan kontekstiin. (McClean 2007, 222.)

6.3 Värikorjailu

Kun videokuvia yhdistellään useiden eri taustojen ja objektien kanssa on kiinnitettävä huomiota värikorjaamiseen. Kirkkaana päivänä 5600 kelvinasteen värilämpötilassa kuvattu otos ei sovi värisävyiltään lainkaan yhteen sisätiloissa 3200 kelvinasteen keinovalossa kuvattuun otokseen. Näiden kahden otoksen värisävyjen eroavuuteen vaikuttaa päivänvalon luoma sinertävyys ja keinovalojen luoma lämmin punaisuus. Väri-

korjailun lähtökohtiin kuuluu ennen kaikkea työhuoneen oikeaoppiminen valaiseminen. Tällä yksinkertaisella asialla on tärkeä tehtävä värienkorjaamisoperaatioissa. Huoneen täytyy olla valaistu nimenomaan päivänvaloa simuloivassa valaistusolosuhteissa. Suositeltu värilämpötila on noin 6000-6500 Kelvin-astetta. Valo ei saa tulla kohtisuoraan katsojaa eikä monitoria, vaan sen täytyy heijastua takaseinästä. Valon tehon tulisi olla noin kymmenesosa työmonitorin valotehosta. Lisäksi huoneen seinät tulisivat olla neutraalin harmaat. (Hullfish 2008, 6.)

Värikorjailulla voidaan tarkoittaa kirjaimellisesti kuvan kirkkauden, kontrastin ja värin valkotasapainon korjaamista. Videoeditointiohjelmat tarjoavat erilaisia värikorjailutyökaluja, joista Levels-efektillä (sävyala) histogrammi-ikkunaa käyttäen on mahdollista muokata kuvan valkoisten (highlights), keskisävyjen (midtones) ja mustien (shadows) tasot kuntoon. Curves-efektin (värikäyrät) avulla on mahdollista toistaa sama toimenpide. Erottavana tekijänä curvesilla voi luoda kuusitoista erilaista pistettä mustien, valkoisten ja keskisävyjen muokkaamiseen. Kuvaustilanteessa väärin asetettu valkotasapaino voi tuottaa kuvan vaaleaan päähän liikaa sinertävää väriä. Ongelman korjaaminen Curves-efektillä on tehokasta, koska sillä voi muokata myös eri valoisuusarvojen värisävyjä. (Christiansen 2009, 148–152.)

6.4 Värimäärittely

Elokuvan juoneen liittyvän yleisen tunnelman luontiin käytetään tekniikkaa nimeltä värimäärittely, jonka tarkoituksena on korostaa erilaisia tunnetiloja, luoda uskottavaa vaikutelmaa fiktiivisistä maailmoista ja määritellä elokuvan tyyli.

Värimäärittelyyn jää enemmän mahdollisuuksia, kun alkuperäinen kuvaus on toteutettu mahdollisimman lattealla kuvaprofiililla. Kameran valmiit tehdasetukset korostavat usein kontrastia ja värikylläisyyttä. Tämän johdosta kameraan ei ole mahdollista tallentaa laajaa sävyalueen informaatiota, vaan varjot ovat täysin mustia ja kirkkaasta taivaasta ei näy muuta kuin valkoista. Käyttäjän tulee muuttaa asetukset latteaksi, jotta sävyalueesta jää mahdollisimman paljon jälkikäsitteilyvaraa. Värimäärittelyn mahdollisuudet ovat vain käyttäjän mielikuvituksesta kiinni, mutta on tärkeää muistaa seurata Vectorscopea, joka näyttää graafisesti väriympyrän krominanssin eli väriarvot. Mitä kauempana väriarvo on Vectorscopen keskipisteestä, sitä voimakkaammin väri toistuu monitorissa. (Wrigley 2009, 37.)

Sekoitustilat tarjoavat erilaisia tapoja liittää kuvia yhteen. Sekoitustilojen toimintaperiaate on etsiä kuvien pikseleistä tiettyjä värejä tai valööriarvoja ja yhdistää ne alla olevan tason vastaaviin. Erilaisten yhdistelmätilojen avulla alkuperäiseen kuvaan on mahdollista tuoda hienovaraisia kontrastin parannuksia tai päinvastoin totaalaisia värimaailman muutoksia. (Meyer 2010, 140.)

Hyödyllisiä sekoitustiloja kontrastin kontrolloimiseen ovat Multiply, Screen ja Overlay. Multiply tummentaa kuvan pikseleitä, Screen vaalentaa ja Overlay sekoittaa lisätyn värin alkuperäisen kuvan väreihin korostaen tummuutta ja vaaleutta. (Meyer 2010, 145–149.)

7 PROJEKTIN TUOTANTOVAIHE

7.1 Ensitreffit

Stronghold Gym -mainosvideon esituotantovaihe käynnistyi tutustumalla asiakkaaseen ja asiakaskohteeseen paikanpäällä kamppailukeskuksen tiloissa. Ensimmäisessä palaverissa oli ehdottoman tärkeää, että produktion raamit määriteltiin tarkasti. Asiakas oli tehnyt neljä samankaltaisten teemojen ympärillä pyörivää käsikirjoitusta ja toivoi, että tekisimme neljä eri mainosvideota. Omat kiireemme Paakalan kanssa rajoittivat videoiden kokonaismäärän vain kahteen, joista toinen on tämän opinnäytetyön tutkimuksen aiheena. Sovimme, että jos jälki miellyttää, niin palaamme tulevaisuudessa asiaan ja tuotamme lisämateriaalia. Asiakkaan lisäksi paikalla oli Kymenlaakson AMK:n liiketalouslinjan opiskelija, jonka tehtävänä oli kirjoittaa muistiinpanot ylös sekä huolehtia meidän ja asiakkaan välisistä aikataulujen ylläpidosta sekä informoisesta puolin ja toisin.

Aikataulujen sopimisen lisäksi tutustuimme Stronghold Gymin tiloihin ja teimme muistiinpanoja tulevista kuvauskompositioista ja valojen asettelusta.

7.2 Käsikirjoituksen purkamista

Perusideana asiakkaan käsikirjoituksissa oli osittain parodioida ostos-tv-tyyppisiä mainoksia, joissa kiireisen ja stressaavan elämän keskellä painiskelevat ihmiset hakevat helpotusta kuluttajamarkkinoille suunnatuilla jokapäiväiseen elämään kuuluvilla tuotteilla. Video päätettiin jakaa kahteen kohtaukseen, jonka ensimmäisessä osiossa esitellään tv-mainoksessa esiintyvä hahmo ja hänen elämänsä liittyvä ongelma.

Kovassa työputkessa oleva päähahmo pelkää, ettei ehdi pitämään itsestään huolta työkiireidensä keskellä. Ratkaisun avaimet tarjoaa Pomocolor-niminen pyykinpesuaine, jolla elämän pienet tahrat, kuten päähahmo ilmoittaa, ovat helposti pestävissä unhoilaan. Kesken mainoksen kuvaamisen, puhelin soi ja päähahmoa pyydetään treenaamaan.

Mainoksen toinen kohtaus sijoittuu kamppailukeskukseen, jossa päähahmo esitellään toiminnassa kahden muun hahmon kanssa. Kakkoskohtaus pyrkii nimenomaan tuomaan hahmojen pinnan alla kyteviä ja jopa hieman yliluonnollisilla voimilla varustel-

tuja taistelijoita esiin, jotka liikkuvat salamannopeasti sekä pystyvät fysiikan lakien vastaisesti hidastamaan aikaa. Lopulta selviää, ettei pyykinpesu olekaan avain onneen, vaan Stronghold Gym -kamppailu- ja kuntoilukeskuksen tarjoamat palvelut.

Itse halusin ehdottomasti luoda päähahmosta kaksi erilaista mielikuvaa, joissa klassisten elokuva- ja sarjakuvasankarihahmojen tapaan altavastaajan roolin omaavasta kömpelön heiveröisestä vätyksestä kuoriutuu maailman pelastava toimintasankari, johon kuka tahansa meistä voi samaistua.

Usein kamppailulajeihin ja niitä markkinoiviin videoihin yhdistetään voimakkaan maskuliininen yleistunnelma, jossa hiki, lihakset ja uho ovat tematiikan hallitsevassa roolissa. Tämän tyyppinen markkinointi toimii varmasti ensisijaiseen kohdeyleisöönsä, mutta itse uskon, että asiat vaativat rinnalleen vastakkaisia ärsykeitä, jotta ne toimivat laajemmassa kokonaisuudessa ja luovat asetelmia, joissa kokija itse pääsee vaikuttamaan havaitsemiensa elementtien kerronnallisuuteen. On myös tosin huomioitava, että videoissa tulee silti näkyä konkreettisesti selkeitä visuaalisia semioottisia signaaleja, jotka ovat suorassa asiayhteydessä itse videossa esiteltävään maailmaan. Tässä tapauksessa pyrin rakentamaan kuvauskompositioista sellaisia, että niissä näkyy kamppailulajeihin kuuluvia tyypillisiä elementtejä kuten kamppailuasut ja salit, pukuhuone, keskuksen logo sekä jopa hinnasto.

Monilla kamppailu- ja kuntoiluasioista kiinnostuneilla ihmisillä on uteliaisuudestaan huolimatta varmasti melko kova kynnyks astua maailmaan, jossa korostetaan kovuutta. Suhteellisen tuoreella liikeyrityksellä on mielestäni mahdollista kerätä mahdollisimman laajaa asiakaskuntaa itselleen promootiovideon avulla, joka pyrkii korostamaan, että vasta-alkajakin on tervetullut aloittamaan uudenlaisen harrastuksen.

7.3 Kuvauspäivä

Kuvauspäiväksi sovittiin 8. huhtikuuta, joka alkoi luonnollisesti laitteistojen lastaamisella pakettiautoon. Kalustomme koostui äänitallentimen ja haulikkomikrofonin lisäksi pitkälti valokalustosta, joita pyrimme varmuuden vuoksi ottamaan hieman tarpeitamme enemmän. Kolmen lampun punapääsetti, jonka 800 watin valovoimaisilla lampuilla voi rakentaa tiiviiseen kuvaan kolmipistevalaisun, ei riitä valaisemaan isompaa tilaa ja varsinkaan äärimmäisen lyhyillä suljinnopeuksilla varustettuja otok-

sia. Tästä syystä pakkasimme mukaan myös 2000 watin valovoiman omaavia Fresnel-lamppuja ja nipun erilaisia valonpehmentimiä.

Kuvausvälineenä toimi digitaalinen järjestelmäkamera Canon 550D, jossa käytin kah-
ta kiinteävälisiä objektiivia, jotka olivat Canonin 50 millimetrinen ja Samyangin 8
millimetrinen. Päädyin näihin objektiiviratkaisuihin, koska ne edustavat periaatteessa
toistensa vastakohtia, mitä tulee kuvailmaisullisiin keinoihin. 50 millimetrin objektiivi
soveltuu henkilökuvaukseen, koska se ei vääristä kohdettaan millään tavoin. 8 milli-
metrin objektiivi taas luo liki surrealististyylistä kuvaa, jossa kuva-ala on poikkeuksel-
lisen laaja x-, y- ja z-akseleilla. 550D-kamera on monipuolisuudessaan erinomainen
työkalu pienimuotoisista kuvauksista myös vaativiin projekteihin. Vaikka kamera ei
ole täysikennoinen, kuten kalliimpi Canon 5D Mark 2 –järjestelmäkamera, niin se lyö
hintavamman isoveljensä laajemmalla kuvanopeudella. Mark 2 pystyy tuottamaan
vain 24-, 25- ja 30 ruutua sekunnissa, kun taas 550D:ssä on mahdollisuus nostaa no-
peus PAL tai NTSC -vaihtoehtoista 50 tai 60 kuvaan sekunnissa. Suurempi kuvano-
peus minimoi liike-epäterävyyden ja antaa huomattavasti enemmän mahdollisuuksia
jälkituotannossa tapahtuviin hidastus- ja nopeatusefektointiin.

Olimme sopineet aloittavamme kuvaukset kymmenen aikoihin. Saavuttuamme Paaka-
lan kanssa Stronghold Gymin etupihalle, huomasimme ovien olevan lukossa, eikä pai-
kalla ollut asiakasta. Lyhyen odottelun jälkeen, saimme lopulta puhelimitse kiinni
kontaktihenkilömme, joka ilmoitti, että ottaa yhteyttä asiakkaaseen ja he pyrkivät saa-
pumaan paikalle mahdollisimman nopeasti.

Aikataulu venähti noin tunnilla, jonka jälkeen pääsimme vihdoinkin purkamaan kuva-
us- ja valokaluston kohteeseen. Päätimme aloittaa ensimmäisen videon ensimmäisestä
kohtauksesta, jossa hahmo nojaa rennosti kuntosalin tiskillä. Avauskuvan tehtävä on
esitellä hahmo, hänen ongelmansa ja tapahtumapaikka mahdollisimman laajassa ku-
vakoossa. Päätin poiketa tuosta säännöstä hieman ja valitsin kuvakooksi puolikuvan,
koska kuvaustila oli todella ahdas ja halusin välttää vääristystä aiheuttavan laajakul-
maobjektiivin käyttöä. Lisäksi puolikuva on tehokas kuvakoko välittämään katsojalle
hahmon kasvojen elekieltä ja samaistumisen tunnetta. Ympäristö jää tässä kuvakoossa
jo toisarvoiseksi, joten päätin tehdä maltillisen panoroinnin, joka mahdollisti tilan esit-
telyn kuvakokoaan laajemmassa yhteydessä. Valaisuna teimme perinteisen kolmipis-
tevalaisun, johon kuuluivat päävalo kameran oikeanpuoleisesta yläkulmasta, täytevalo

vasemmanpuoleisesta yläkulmasta ja takavalon päävalon vastakkaisesta kulmasta. Jätin takavalon tarkoituksella näkyviin kuvasommitteluun, koska halusin simuloida aurin-
gonvalon luomaa positiivista energiaa.

Seuraavaksi aloimme kuvaamaan samaan kohtaukseen kuuluvaa otosta, jossa hahmo nostaa pesuainepakkauksen kuvaan. Otoksen ideana oli esitellä Pomo Color -pesuaine, jonka voimalla elämän murheet ja kiireet pyyhkiytyisivät pois mielestä. Ensimmäinen vaihtoehto idean toteutukselle oli suunnitella pesuainepakkaukselle tekstuuri kuvankäsittelyohjelman avulla ja liimata se purkin päälle. Aikataulut olivat kuitenkin kiireelliset kuvausten suhteen, joten päätin, että teen tekstuurin myöhemmin ja lisään sen digitaalisesti kuvaan. Tämä päätös oli siinä mielessä riskialtis, etten ehtinyt testaamaan kyseistä toimintatapaa ennen kuvauksia.

Otos valaistiin liki identtisesti aloituskuvaotoksen kolmipistetekniikalla. Erottavana tekijänä päätimme luoda kasvoihin hieman enemmän kontrastia, joten vähensimme ta-
soitusvalon tehoa. Kuvakooksi valitsin tiukan puolilähikuvan, jotta katsojan huomio kiinnittyy mahdollisimman paljon päähenkilöön. Kompositioon täytyi myös mahdut-
taa pesuainepakkaukselle, joten PLK oli ehdottomasti paras vaihtoehto. Otin kuvauk-
siin mukaan oman pesuainepakkaukselle, joka toimi mallikappaleena jälkituotantovai-
heen uudelle tekstuurille. Sommittelin kuvaan myös ensimmäisessä otoksessa näky-
vän ilmoitustaulun, jotta otosten välinen tilanjatkuvuus toimi luonnollisena.

Toinen kohtaus kuvattiin pukuhuoneessa, jossa päähenkilön päälle lentää vettä hu-
nosti kiinnitetyn juomapullon korkin takia. Kuvakoko tässä otoksessa oli puolikuvan
ja puolilähikuvan väliltä. Tämä oli pienimuotoinen kompromissi, koska tila oli ahdas
ja kompositiossa tuli näkyä toiminto eli käden nouseminen ylös ja veden kasvoille len-
ttäminen. Leikkausmielessä tämä oli kuitenkin huonohko ratkaisu, koska otosten välis-
sä tapahtuva kuvakoon vaihtelu tulisi aina olla vähintään kahden kuvakoon muutos.
Pukuhuone- ja pesuainepakkauskohtausten välinen kuvakoon muutos on lopullisessa
versiossa liian pieni, jonka vuoksi leikkaus näyttää hieman amatöörimäiseltä. Lähiku-
va tai jopa erikoislähikuva olisi toiminut parempana ratkaisuna. Kompositioon olisi
voinut asettaa pelkät kasvot, joiden päälle lentää vettä. Tämä ratkaisu olisi myös ko-
rostanut humoristisuutta, koska hahmon tunteet välittyvät maksimaalisella tasolla erit-
täin tiiviissä kuvakoossa. Otoksen valaisu tapahtui vain yhdellä punapäälampulla il-

man minkäänlaista pehmenninharsoa, koska halusin luoda kuvaan kontrastisen sekä kuuman ja hikisen tunnelman.

Tämän jälkeen rupesimme suunnittelemaan salin puolella tapahtuvaa kamppailukohtausta. Ideana oli valaista kaksi hahmoa, jotka kamppailevat keskenään. Suunnitellesani tätä kohtausta etukäteen tiesin, että kaksi tärkeintä asiaa, jotka tulivat ottaa huomioon, olivat kuva-alan laajuus ja valon määrä. Kohtaus rakentui pitkälti laajakulmaobjektiivin avulla rakennettuihin jyrkkiin kompositioihin sekä nopeutus- ja hidastusefektien varaan, joten suljinajat tuli pitää mahdollisimman pieninä, jonka vuoksi valoa tarvittiin erittäin paljon. Kuvasin kaikki kohtauksen otokset 8 millimetrisellä laajakulmaobjektiivilla, koska tarkoituksena oli päästä mahdollisimman lähelle kamppailuja ja silti jättää tilaa reilusti kuvakerronnallisille elementeille. Otoksien kamerakulmat rakentuivat pitkälti alakulmiin, jotka korostivat kamppailun mahtipontisuutta ja loivat lisäksi diagonaalisia linjoja kuvausalaan. Pyrin luomaan mahdollisimman pelkistettyä ja plastisen sommittelun kautta etenevää vauhdikasta kuvakerrontaa, jossa myös valööriarvot näkyvät selkeästi kompositiossa.

Musiikista sanotaan, että sen täytyy aina alkaa hiljaisuudesta, jotta aistit ovat täydellisessä valmiudessa vastaanottamaan informaatiota. Kamppailukohtaus alkaa myös asettelusta, jossa kaksi hahmoa on jähmettyneenä kiinni toisissaan ja kamera kiertää heidän ympäri 360 asteen liikkeellä. Elokuvakerronnan pelkistetyin kaava alun, keskikohdan ja lopun klassisesta draamankaaresta toimii myös kohtauksen sisällä. Hahmojen välinen asema ja tilan esittely toimi mielestäni erinomaisesti kyseisellä kamerajollalla ja viestitti unenomaisella ajan pysähtyneisyydellä, että pian on tapahtumassa jotain suurta. Asettelimme valot tulemaan kohtauksen jokaiseen otokseen vastakkaisista kulsista, koska halusimme luoda jyrkkiä varjoja ja tiukkoja ääri viivoja hahmojen kasvoihin sekä vaatteisiin.

7.4 Jälkituotanto

Tärkein vaihe kuvauksien jälkeen on ottaa varmuuskopiot kuvatuista videoista. Henkilökohtaiseen toimintatapaani kuuluu kopioida kaikki kuvatut materiaalit ulkoiselle kovalevylle, jonka jälkeen vasta alan käymään läpi käyttökelpoista materiaalia. Tällä tavalla minulla on tietokoneen tai tiedostojen vahingoittumisien varalta aina mahdollisuus aloittaa projekti alusta.

Toimintajärjestykseni jälkituotantovaiheessa poikkeaa varmasti monien muiden tavoista. Varsinkin lyhyemmissä projekteissa, jotka koostuvat vain muutamista kohtauksista, tapoihini kuuluu aloittaa värimäärittelystä ja efektoinnista. Tässä projektissa kävimme kuitenkin Paakalan kanssa materiaalin läpi ja teimme yhteistyössä molemmista videoista raakaleikkauksen. Vaikka molempien videoissa käytettiin samanlaista kahdesta jaksosta koostuvaa teemaa, niin pyrimme tekemään toiminnallisiin jaksoihin erilaista rytmitystä. Tässä opinnäytetyössä käsittelemäni esittelyvideo koostui unenomaisesta ja leijailevista otoksista, kun taas Paakalan videoon rakensimme rytmisempää ja kiihkeämpoisempaa toimintaa.

Raakamateriaali kuvattiin mahdollisimman lattealla kuvaprofiililla, jonka ansiosta värimäärittelyyn jäi mahdollisimman paljon informaatiota (kuva 5). Lähtökohtana värimäärittelyssä oli korostaa ja värjätä mahdollisimman paljon vaaleiden ja varjojen välisten sävyalueiden värejä. Käytin hyväkseni viitosluvussa käsittelemääni vastaväriyhdistelmää, jossa punaoranssi ja sinivihreä muodostavat harmonisen kokonaisuuden. Lämpimät värit viestittävät positiivisuutta ja kylmät värit taas raskautta sekä pelkoa. Ensimmäisen jakson, jossa päähahmo esiintyy tv-mainoksessa, väriteemana oli luoda mahdollisimman kylläinen ja hieman ehkä jopa karikatyyrimäisen epärealistinen värimaailma. Otoksessa oleva kameran panorointi vasemmalta oikealle vie huomiopisteen kylmästä väristä kohti lämmintä, joka auttaa katsojaa tuntemaan sympatiaa ongelmiinsa ratkaisua hakevaa hahmoa kohtaan. Laitoin varjoihin sinertävää syaaninsävyä ja keskisävyihin punertavan oranssia väriä. Tämä loi kuvaan ehkä hieman liian punertavansävyisen värilämpötilan, joten lisäsin kirkkaimpiin kohtiin vielä sinertävää sävyä. Tämän jälkeen huomasin, ettei takavalon tuottama ääriveriiva ollut tarpeeksi voimakas ja se osui vain oikeanpuoleiseen hartiaan. Päätin käyttää motion tracking – tekniikkaa, jonka avulla pystyin upottamaan uuden keinotekoisen takavalon päähahmon vasemmallekin hartialle (kuva 6). Lopputulos oli mielestäni visuaalisesti ja metaforallisesti mielenkiintoinen.



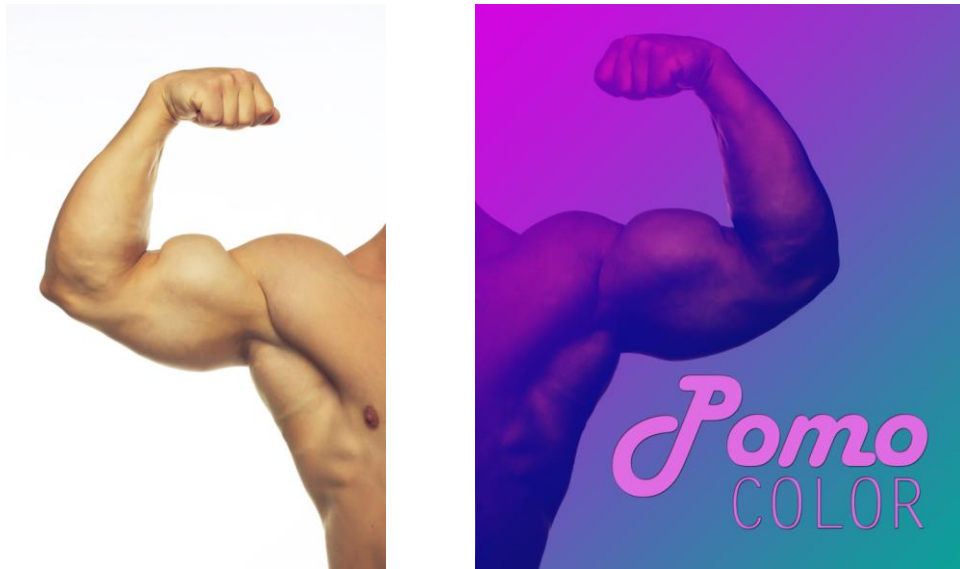
KUVA 5. Raakamateriaalin värimaailma.



KUVA 6. Värimääritelty värimaailma digitaalisella takavalolla.

Pesuainepakkausotoksen jälkituotanto vaati eniten aikaa, koska kyseinen efektointi tapahtui kahden eri ohjelman välillä. Ensimmäinen vaihe sisälsi lihaksikkaan miehen kuvan etsimistä internetistä. Tämän jälkeen käytin Photoshop-ohjelman syväystekniikka, jonka avulla kuvasta voidaan leikata irti haluttu taso. Mielestäni nettimateriaalin käyttö kaupallisessa produktiossa on hyväksyttävää, jos ladattua lähdemateriaalia muokataan niin voimakkaasti, ettei sitä enää tunnista alkuperäiseksi. Lihaksikkaan miehen syväyksen jälkeen rupesin pohdiskelemaan, että minkälainen tausta sopisi pesuainepakkauksen uudeksi tekstuuriksi. Mainoksen yleisen värijatkuvuuden kannalta

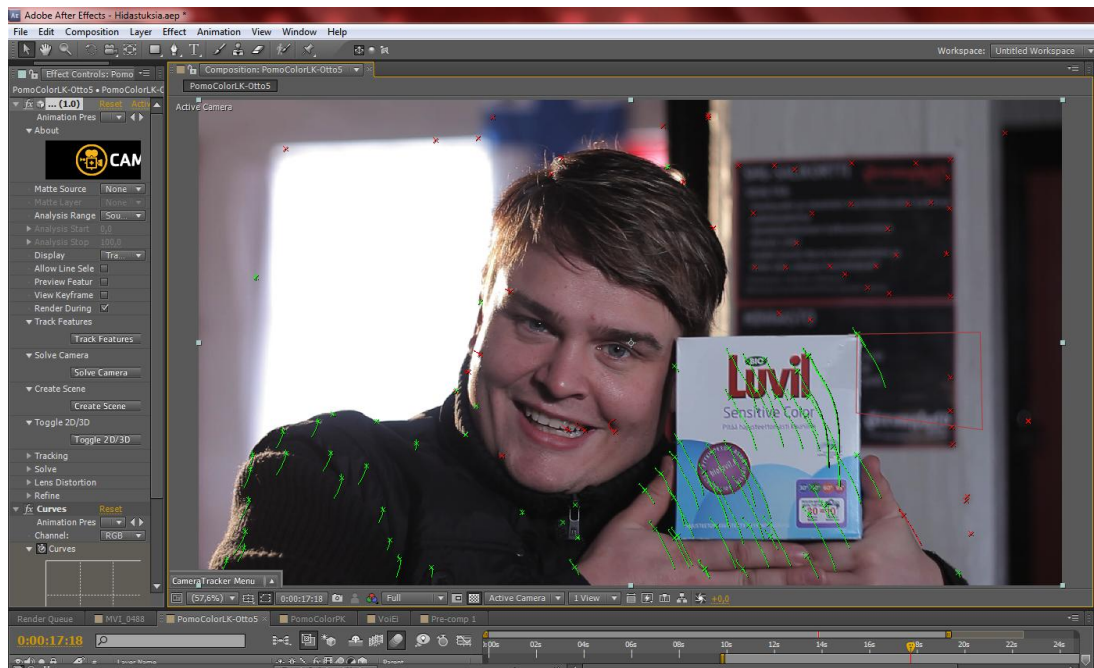
loin magentan ja syaaninvärisen gradientin eli liukuvärin. Lihaksikas mies -tasoon käytin overlay-sekoitustilaa, koska halusin yhdistää taustan värien pikselit ja samalla luoda mahdollisimman kontrastisen kokonaiskuvan. Seuraavaksi käytin Liquify-työkalua, jonka avulla pystyy muuttamaan pikseleiden sijaintia kuvassa vartalon mitasuhteiden uudelleenluomiseen. Tämä työkalu on erittäin käytetty varsinkin mainoslehti- ja kauneusosalalla, jossa kansikuvissa esiintyvien ihmisten kasvojen ja vartaloiden niin sanottuja virheitä pyritään muokkaamaan. Lopuksi käänsin kuvan vielä peilikuvaksi ja aloin suunnittelemaan typografisia elementtejä. Kuten kuvallisessa ilmaisussa, myös typografiassa kaksi päinvastaista elementtiä toimivat yhdessä voimakkaammin. Tämän takia käytin voimakasta ja lihavoitua Harlow Solid Italic -fonttia Pomo-sanaan ja erittäin ohutta Letter Gothic Std -fonttia Color-sanaan. Lopuksi pyrin sommittelemaan kuvan ja tekstit kultaiseen leikkaukseen sekä luomaan niiden välille diagonaaliiseen komposition (kuva 7).



KUVA 7. Pomo Color –paketin alkuperäinen kuva ja viimeistelty pesuainepakkaus-tekstuuri teksteillä.

Seuraava vaihe sisälsi pesuainepakkauksen motion trackingin After Effects –ohjelmassa. Pesuainepakkaus nousi y-akselia pitkin alhaalta ylös, josta oli melko helppoa tallentaa purkin liikeradan koordinaatit (kuva 8). Ainoa asia, joka tuotti hieman ongelmia, oli purkin nopeasta nostosta aiheutuva liike-epäterävyys. Jouduin tästä ongelmasta johtuen asettamaan muutaman freimin verran uutta tekstuuria manuaalisesti paikoilleen. Toinen asia, mikä aiheutti hieman päänvaivaa ja opetti ennakkotyön merkitystä, oli alkuperäisen pesuainepakkauksen röpelöiset reunat (kuva 9). Tämän

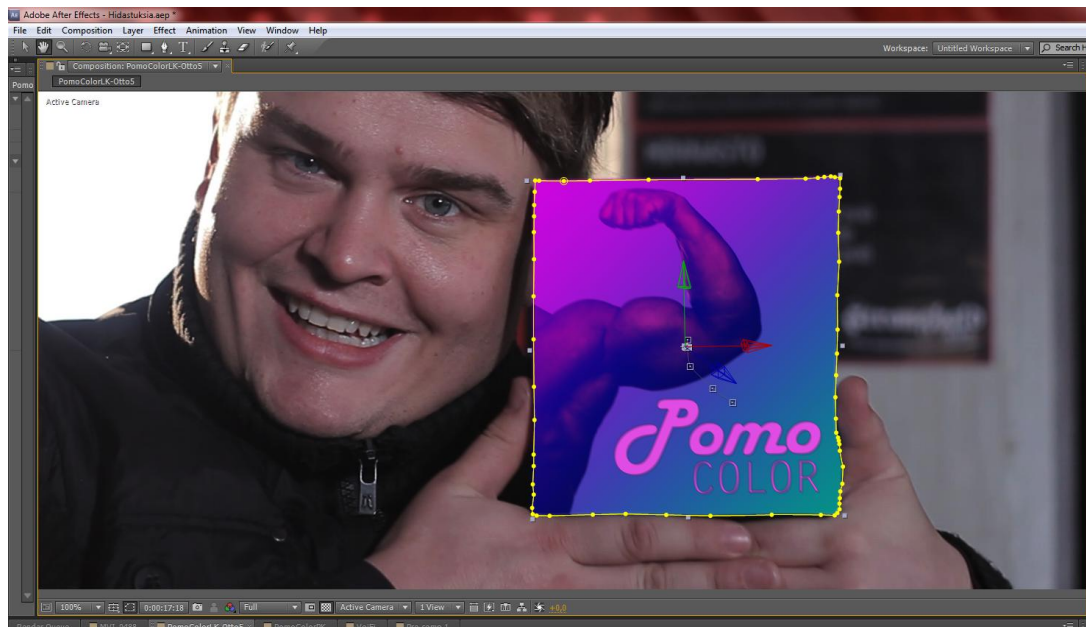
takia uusi tekstuuri ei luonnollisestikaan asettunut paikoilleen täysin identtisesti. Otin avuksi maski-työkalun, jolla syväsin tekstuurin vastaamaan alkuperäisen paketin reunoja (kuva 10). Lopuksi kopioin motion tracking –liikeratainformaation ja liitin pake-
tin reunoihin Optical Flares -liitännäisosan linssinheijastumia. Nämä heijastumat ko-
rostivat mielestäni humoristisella tavalla pyykinpesun taianomaisuutta. Heijastumien
esiintulossa täytyi ottaa huomioon valon kirkkauden muutos päähahmon kasvoilla.
Loin heijastumat uudelle tasolle ja käytin screen-sekoitustilaa, joka upotti heijastumat
realistisen näköisesti kuvaan, mutta samalla vaalensi hieman liikaa kasvoja. Ratkaisin
ongelman yksinkertaisesti tummentamalla kuvaa Curves-työkalulla ja animoimalla
tummennuksen kahden avainkehyksen eli keyframien avulla. Valotuksen muutos pe-
suainepakkauksen noston kautta muodostui lopulta mielestäni yhdenmukaiseksi ele-
mentteihinsä nähden (kuva 11).



KUVA 8. Alkuperäisen pesuainepakkauksen motion tracking After Effects -ohjelmalla.



KUVA 9. Pesuainepakkauksen epätasaiset reunat.



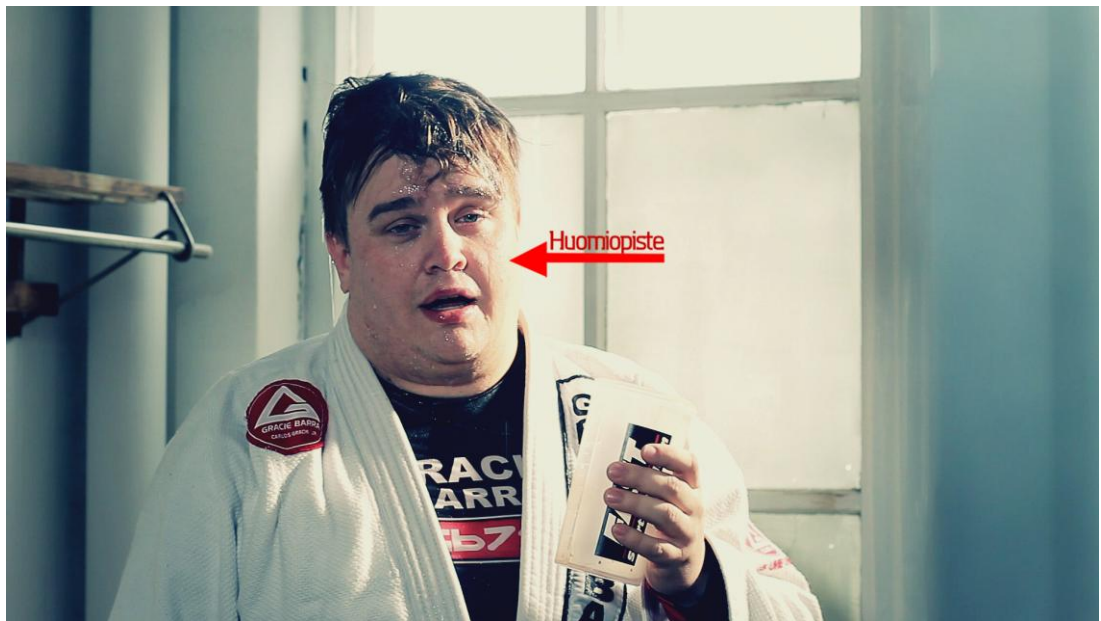
KUVA 10. Uuden tekstuurin leikkaaminen alkuperäisen pesuainepakkauksen muotoon.



KUVA 11. Lopullinen kompositointi uudella tekstuurilla ja digitaalisilla linssinheijastumilla.

Värimäärittelyn perustoimintaperiaatteisiin kuuluu luoda erilaisia tunnelmia ja ennen kaikkea psykologisia vaikutelmia. Kamppailukohtaus nojautuu värimäärittelyn näkökulmasta pitkälti kontrastin maksimoimiseen ja varjojen kylmyyden korostamiseen. Alkuperäisissä suunnitelmissani oli minimoida värikylläisyys ja korostaa ruosteenkaltaista rusehtavaa sävy maailmaa. Huomasin kuitenkin, että jatkuvuuden kannalta syväni toimi varjoissa paremmin ja se loi hieman kevyempää tunnelmaa muuten melko raskaaseen ja synkän sävy maailman omaavaan kohtaukseen. Kamppailukohtauksen raakamateriaalin suurimpina ongelmia taistelijoitten liikesarjojen vähäeleisyyden lisäksi oli tilaan nähden suurien ikkunoiden koko ja itse tilan ahtaus. Kun projektia tekee kiireisellä aikataululla pienimuotoisen kuvausryhmän kanssa, niin toisinaan voi käydä niin, että kuvaan jää näkyviin ylimääräisiä elementtejä, jotka huomataan vasta jälkituotantovaiheessa. Näiden edellä mainittujen seikkojen vuoksi jouduin korostamaan sävyalueiden välisiä eroja hieman suunniteltua enemmän ja käyttämään kloonaustryökalua, jotta sain piilotettua tilan ahtaudesta johtuvien asioiden esilläolon.

Pyrin luomaan vesipullokohtaukseen mahdollisimman kuuman ja hikisen tunnelman. Otoksen värimaailma koostuu valtaosin syaanista, joka on mainoksessani fragmenttikerronnallista toimintatapaa käyttäen jatkuvuuden kannalta merkittävässä roolissa. Sen sijaan, että olisin värittänyt kyseisen otoksen täyteen lämpimiä värejä sävyalan jokaiseen kohtaan, päätin käyttää täysin erilaista lähestymistapaa. Tämän kylmemmän vastakkaisen tuntemuksen antavan värin käyttäminen kuva-alassa korostaa mielestäni vähemmässä roolissa olevan lämpimän värin voimaa. Toisin sanoen kyseisen otoksen valaistuksen ja värimäärittelyn avulla loin katsojalle huomiopisteen, johon halusin heidän kiinnittävän katseensa (kuva 12). Kuvallisessa ilmaisussa on nimenomaan tärkeintä luoda plastisia sommitelmia, joissa mielikuville ja katsojan tuntemuksille annetaan tarpeeksi tilaa, jotta heidän mielenkiintonsa esitettävää taidetta kohtaan pysyy loppuun saakka yhtä voimakkaana. Asioiden pelkistäminen ja kuvailmaisullisesti oikeaoppinen sijoittelu korostaa niiden merkitystä kompositiossa.



KUVA 12. Valaisun ja värimäärittelyn avulla luotu huomiopiste.

8 YHTEENVETO

Vaikka opinnäytetyöni käsittelee mainosvideota, niin tärkein päämääräni oli alusta lähtien tutkia staattisen kuvan elementtejä ja niiden vaikutusta toisiinsa. Liikkuvan kuvan perimmäisenä lähtökohtana on hahmottaa kuvan kokonaiskompositio, jonka mukaan otosta ruvetaan toteuttamaan. Tässä mielessä videokuva ei eroa juuri millään tavoin valokuvasta. Ainoastaan kuvassa näkyvien objektien liike otoksen aikana erottaa liikkuvan- ja staattisen kuvan toisistaan.

Kuvallisten elementtien tarkastelun lisäksi kiinnitin huomiota mielikuvia herättävien elementtien tutkimiseen. Pesuainepakkauksen heijastukset ovat merkkiopillisesti katseltuna realistisia, koska ne ovat kulttuurisemioottisesti yhteneväisiä kirkkaan valon luomasta elinvoimaisuudesta ja ne luovat mielikuvia elämänlaadun parantamisesta sekä puhtoisemmasta maailmasta. Pesuainepakkaus sen sijaan ei ole realistinen objekti kuvan tunnistettavuuden kannalta, koska pakkauksesta puuttuu eri akselien syvyysmittasuhteet. Pakkaus on silti ikonisesti realistinen, koska sen muoto ja värit muistuttavat aitoa pesuainepakkausta. Paketissa olevan lihaksikkaan miehen kuva symboloi maskuliinisuuden ja feminiinisuuden symbioosia, joka on mielestäni erittäin onnistunut metafora mainoksen yleisen tematiikan osalta, koska olennaisinta on, että kuka tahansa iästä, sukupuolesta tai seksuaalisuudestaan huolimatta on tervetullut harjoittelemaan Stronghold Gymille. Taistelijoiden yli-inhimilliset nopeudenvaihtelut luovat katsojalle mielikuvan treenauksen tehosta, mutta eivät tietenkään huijaa ketään uskomaan, että käynti Stronghold Gymillä herättäisi sisäisen supersankarin. Pikemminkin kyseessä on aiemmin käsittelemäni Ernest Gombrichin teoria, jossa ihminen purkaa näkemänsä signaalit ja muodostaa niistä toiminnon keskeisimmän informaation eli tässä tapauksessa vartalon, joka voi henkisesti ja fyysisesti hyvin. Mainoksen kaksi viimeisintä otosta löin yhteen klassisen semioottisen indeksisyyden kautta eli täytin kamppailusalin digitaalisella savulla, jonka jälkeen tein ristileikkauksen tulella olevaan Stronghold Gym –logoon. Tällä tavalla sain yhdistettyä visuaalisen syy-seuraus-suhteen kaiken räjäyttävään ja mahtipontiseen lopetukseen.

Mainoksen tekeminen Stronghold Gymille oli suhteellisen haastavaa toteuttaa, koska jouduin keskittymään kuvaamisen ohella ohjaajan rooliin. Tämä kaksoisrooli vaikeutti hieman kuvallisen kokonaisuuden hahmottamista useissa tilanteissa, joka johti muutamiiin perusvirheisiin. Kuvaleikkauksen jatkuvuudessa ja sen luontaisessa näkymät-

tömyydessä on erityisen tärkeää, että otostenväliset kuvakoot vaihtuvat tarpeeksi. Valitettavasti tilan ahtauden ja käsikirjoituksen orjallisen seuraamisen johdosta tein muutamia ratkaisuja, jotka eivät mielestäni toimineet lopullisessa versiossa tarpeeksi hyvin ja kuvien väliset siirtymät jäivät liian pieniksi. Kuvia oli lisäksi aivan liian vähän, joka osittain johtui aikataulun kiireydestä, mutta myös siitä syystä, että halusin luoda pitkiä ja maalailevia otoksia, joissa rytmi olisi leijailevan hidas. Olen tyytyväinen lopulliseen versioon ja se näyttää mielestäni hyvältä, mutta suurimmaksi ongelmaksi muodostuu kahden jakson välinen neutraalisuus. Toisin sanoen rytmi on liian identtinen niiden välillä, jonka erottamiseksi produktio olisi nimenomaan vaatinut enemmän kuvakooltaan vaihtelevia kuvia ja käsikirjoituksen ulkopuolelta eroavia toimintoja.

Projekti oli vaikeuksista huolimatta loistava oppimiskokemus audiovisuaalisen median työskentelytapojen harjaannuttamisessa. Produktion kokonaisvaltainen hallitseminen kameran ja valojen pystyttämisestä lopullisen videomateriaalin ulosviemiseen leikkausohjelmasta vaatii nykyajan monimediaosaajan taitoja ja ennen kaikkea luovaa rohkeutta ajatella massasta poikkeavalla tavalla.

LÄHTEET

Arnkil, H. 2008. Värät havaintojen maailmassa. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Christiansen, M. 2009. Adobe After Effects CS4 Visual Effects and Compositing. Studio techniques. Berkeley: Peachpit.

Eisenstein, S. 1978. Elokuvan muoto. Suom. Veli-Pekka Makkonen, Timo Nieminen, Vesa Oittinen, Anssi Sinnemäki, Antero Tiusanen & Sakari Toiviainen. Helsinki: Love Kustannus Oy.

Ferncase, R. K. 1992. Basic Lighting Worktext for Film and Video. Newton: Butterworth-Heinemann.

Hietala, V. 1996. Kuvien todellisuus. 2. muuttumaton painos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Hullfish, S. 2008. The art and technique of digital color correction. Burlington: Elsevier.

Itten, J. 1989. Värät taiteessa. Helsinki: Kustannus Oy Taide.

Juntunen, M. 1997. Elävän kuvan sanasto. Helsinki: Oy Edita AB.

Kivi, E. & Pirilä, K. 2005. Otos. Helsinki: Like.

Kivi, E. & Pirilä, K. 2008. Leikkaus. Helsinki: Like.

Kivi, E. & Pirilä, K. 2010. Teos. Helsinki: Like.

Kivi, E., Peltomaa, H. & Pirilä, K. 1983. Elokuvailemaisun perusteet. Helsinki: Insinööri-tieto Oy.

Kobre, K. 2012. Videojournalism. Multimedia storytelling. Boston: Focal Press Publications.

Lancaster, K. 2013. DSLR Cinema Crafting the Film Look with Large Sensor Video Cameras. New York: Focal Press.

Langford, M., Fox, A. & Smith S. 2007. Langford's basic photography. The guide for serious photographers. Oxford: Elsevier.

McClean, S. 2007. Digital storytelling. The narrative power of visual effects in film. Cambridge: MIT Press.

Mercado, G. 2011. The Filmmaker's eye. Learning (and breaking) the rules of cinematic composition. Burlington: Focal Press

Meyer, C. 2010. Creating motion graphics in after effects. Burlington: Elsevier.

Millerson, G. 1991. Lighting for Television & Film. Oxford: Focal Press.

Nightingale, D. 2009 Practical HDR. A complete guide to creating High Dynamic Range images with your digital SLR. East Sussex: The Ilex Press Limited.

Nummelin, J. 2009. Elokuvan lyhyt historia. Helsinki: BTJ Kustannus Suomi.

Tarasti, E. 1990. Johdatus semiotiikkaan. Esseitä taiteen ja kulttuurin merkkijärjestelmistä. Helsinki: Gaudeamus.

Ward, P. 2003. Picture composition for film and television. Oxford: Elsevier LTD.

Von Bagh, P. 1976. Elokuvan historia. 2. painos. Tapiola: Oy Weilin+Göös.

Wright, S. 2011. Compositing visual effects. Essentials for the aspiring artist. Burlington: Elsevier.

Wrigley, C. 2009. Adobe Premiere Pro CS4 Classroom In A Book. The official training workbook from Adobe Systems. Berkeley: Peachpit.